

الحل الرسمي الكامل

الشبكة العربية
للنشر والتوزيع

لا تنسى
هدية المجانية
صورة كبيرة

جدة
شبكة
إلكترونية
للنشر والتوزيع

داينو كرايسيس

@OldVGMag

الديناصورات..
الخرائط..
الخيارات..

وكل مايلزمك

لإستعادة الدكتور كيرك

DINO CRISIS™
OFFICIAL STRATEGY GUIDE

BRADYGAMES

CAPCOM

عشرة آداب للعبة

- 1 لا تسمح للعب بأن يلهيك عن الصلاة.
- 2 أكمل دروسك وواجباتك ثم العب.
- 3 اللعب بالكومبيوتر ليس بديلاً عن القراءة والرياضة والألعاب البدنية.
- 4 لا تجلس أمام التلفزيون لأكثر من ساعة واحدة.
- 5 لا تشغلك اللعبة عن طاعة والديك بغض النظر عن المرحلة التي وصلت إليها.
- 6 أعط فرصة اللعب للآخرين خصوصاً إخوتك الصغار.
- 7 لا تسرف في شراء الألعاب الجديدة.
- 8 اختبر اللعبة قبل شرائها وتأكد من أنها تناسبك.
- 9 هناك ألعاب لا تناسب أخلاقنا الإسلامية الحميدة فابتعد عنها وانصح أصدقاءك بذلك أيضاً.
- 10 لا تغضب أثناء اللعب ولا تيأس وحاول مرة أخرى.

@OldVGMags

الحل الرسمي الكامل

أصدرنا قبل حوالي شهر حلاً كاملاً مختصراً للعبة داي نو كرايسيس، وذلك لتلبية طلبات القراء الملحة، ومساعدتهم على اجتياز مراحل اللعبة المعقدة. وكنا ننتظر وصول هذا الحل الرسمي الذي يحوي المراحل بالتفصيل مع الصور والخرائط التوضيحية لمن شاء مزيداً من التوضيح.

ويحتوي هذا الحل على ثمانية أجزاء، مع تفرعات كل جزء حسب خيار اللاعب، ويوضح كذلك النهايات المختلفة التي تقترب على تلك الخيارات. وأضافنا في النهاية بعض الأسرار الخاصة بهذه اللعبة الكبيرة. وكل ما عليك الآن هو ترك الخوف جانباً والدخول في مواجهة مباشرة مع الديناصورات، مع آمياتنا لك بالتوفيق والنجاح.

الناشر @OldVGMags

المحتويات

4	مقدمة الحل
6	شخصيات
10	إرشادات
18	الجزء الأول
29	الجزء الثاني
40	الجزء الثالث
46	الجزء الرابع
48	الجزء الخامس
64	الجزء السادس
69	الجزء السابع
72	الجزء الثامن
80	أسرار وإضافات

الناشر

دار الشبكة العربية للنشر والتوزيع

المدير العام والمشرف على التحرير
بهاء فؤاد أبوغزالة

مدير التحرير
خالد حسنين
سكرتير التحرير
سلطان الجريري

أحمد بودويلة
سالم باجنيد

المحررون

أسامة الهندي
سالم الخالقي

المدير الفني

رائد عزت يوسف

القسم الفني

فتحي باوزير

محمد سيد البوشي

Publisher

Arab Network For Publishing & Distribution

arabnetwork@zajil.net

Managing Director

Baha Abughazala

P O Box 13676, Jeddah 21414, KSA

TEL: +9662 6675044 FAX: +9662 6607537



إن جميع حقوق النشر للحل الرسمي الكامل للعبة داي نو كرايسيس الصادر عن برادي جيمز باللغة العربية محفوظة لدار الشبكة العربية للنشر والتوزيع. ويحظر النقل أو الترجمة أو الاقتباس في أي شكل سواء أكان جزئياً أم كلياً بدون إذن خطي من الناشر. وهذه الحقوق محفوظة بالنسبة إلى كل الدول العربية وخارجها، وقد اتخذت كافة إجراءات التسجيل والحماية في العالم العربي بموجب الاتفاقات الدولية لحماية الحقوق الفنية والأدبية.

Authorized translation from the English language edition published by BradyGames, Copyright © 1999. DINO CRISIS © CAPCOM CO, LTD. 1999. ALL RIGHTS RESERVED. DINO CRISIS is a trademark of CAPCOM CO, LTD. All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by information storage retrieval system, without permission from the Publisher. Arabic language edition published by Arab Network Copyright © 1999"

المركز الرئيسي

COLLEGE ROAD HARROW 8076
MIDDLESEX HA1 1NX LONDON

جدة: هاتف: ٦٦٧٥٠٤٤ فاكس: ٦٦٠٧٥٢١

ص.ب ١٣٦٧٦ جدة ٢١٤١٤

الرياض: هاتف: ٤٦٤٠٣٥٢ فاكس: ٤٦٣٠٥٧٧

ص.ب ٥٩٠٠٣ الرياض ١١٢٥٢

مكتب القاهرة

ت: ٣٠٥٩٥٥٢

الإمتياز الإعلاني

Global Media (UK) Ltd

75, Brooke Street

Mayfair, London

W1Y 1YE

United Kingdom

Tel: 0171 491 9009

Fax: 0171 491 9599

E-mail: info@globalmediauk.com

أنت

صغير

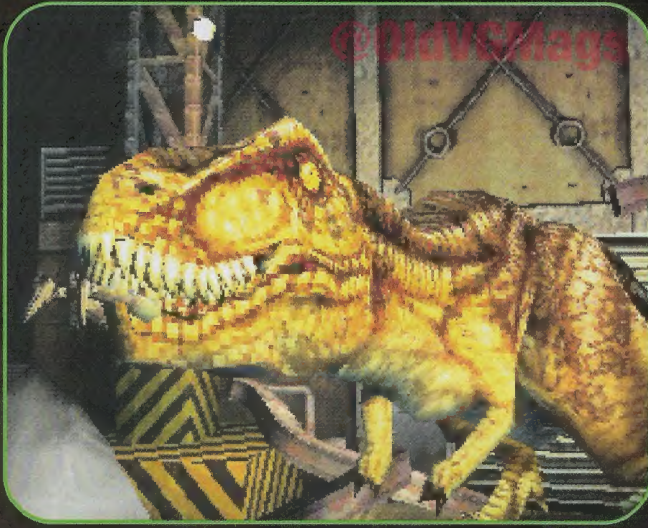
الحجم للغاية...

@OldVGMags

والدينا صورات

في غاية

الضخامة!



داينو كرايسيس هي آخر إبداعات مبتكر أسلوب ألعاب الرعب شينجي ميكامي. وهذه النزعة بدأت لأول مرة مع لعبة ريزدنت إيفل الأصلية، وهي واحدة من أكثر الألعاب مبيعاً وأكبرها شعبية على جهاز البلاي ستيشن.

والسر في نجاح ريزدنت إيفل وجزئها الثاني ريزدنت إيفل ٢، يكمن في المشاهد السينمائية وزوايا التصوير الديناميكية، وجو اللعبة المليء بالإثارة والرعب، والحركة ثلاثية الأبعاد التي جعلت بالإمكان التحرك والمروء عبر أمواج الزومبي مع الكثير من المواقف المفزعة واللحظات المثيرة: وبسبب الطلب المتزايد من الجمهور على تلك النوعية من الألعاب، أصدرت كابكوك المزيد منها..

بالنسبة لداينو كرايسيس قام شينجي بالمزج بين أسلوب لعبة ريزدنت إيفل، والحركة في الأماكن المغلقة، مع ديناصورات المخيفة لجعل إيتاع اللعبة أكثر سرعة. ولجعل دايينو كرايسيس تختلف عن ريزدنت إيفل قام منتجو اللعبة بوضع ألغاز تعتمد على العلم والمعرفة بدل الظواهر الخارقة أو الخيالية.

وفي الواقع بسبب سيناريو القصة المتقن يتم إقتناع اللاعب بوصول مجموعة من الديناصورات إلى القرن العشرين بأسلوب يكاد يكون معقولاً. وبصفتك الشخصية الرئيسية ستكتشف أن هناك مؤامرة أعمق مما تظن عندما تبدأ اللعبة، وهذا يزيد من التشويق في أحداث القصة، وستجد أن التحكم بتسلسل الأحداث متاح لك في مختلفة الأجزاء. هناك الكثير من اللحظات التي سيقف فيها شعر رأسك هلعاً ويكاد الدم يتجمد في عروقك (طبعاً مع المزيد من الدماء والأشلاء) لجعل أولئك الذين يعيشون لعبة ريزدنت إيفل يسارعون نحو دايينو كرايسيس. وإذا كنت من عشاق جوراسك بارك أو الديناصورات عامة فإن لعبة دايينو كرايسيس ستكون من أفضل الألعاب بالنسبة لك.

وهذا الحل الكامل يسير عبر المغامرة كلها مع كل تفرعاتها، وسوف تحصل كذلك على كل التفاصيل للوصول إلى نهايات اللعبة الثلاث، وكل الأسرار والفرص مهما صغر حجمها. وستحصل على معلومات عن كل أنواع الديناصورات التي ستواجهها وعن أفضل الطرق للتغلب عليها. أضف إلى ذلك الأسلحة الرئيسية الثلاثة وكيفية تطويرها وتحسين أدائها. وسنطلعك في هذا الدليل على طور المزج، وهو واحد من أكثر الإضافات تميزاً للعبة دايينو كرايسيس، حيث تستطيع مزج أنواع مختلفة من المواد مع بعضها البعض لتكوين أنواع محسنة من الأدوية الطبية والأسلحة المخدرة.

باختصار هذا الحل هو كل ماتحتاجه لإنهاء اللعبة. الصورة: الرسوم التي استخدمت لحركات الديناصورات إحدى أفضل الرسوم التي شوهدت خارج دور السينما.

الشخصيات



الشخصيات

ريجينا

هي واحدة من أبرع أفراد القوات الخاصة في مجال أعمال التسلل والجاسوسية. وهي خبيرة أسلحة من الطراز الأول، ويعتبر تطوير الأسلحة هوايتها المفضلة. وتمتاز ريجينا بحس قيادي وحس سليم، فتستطيع بذلك التعامل مع مختلف ظروف المهمات الميدانية الصعبة ثم تتحرك بناء على تقديرها الدقيق.

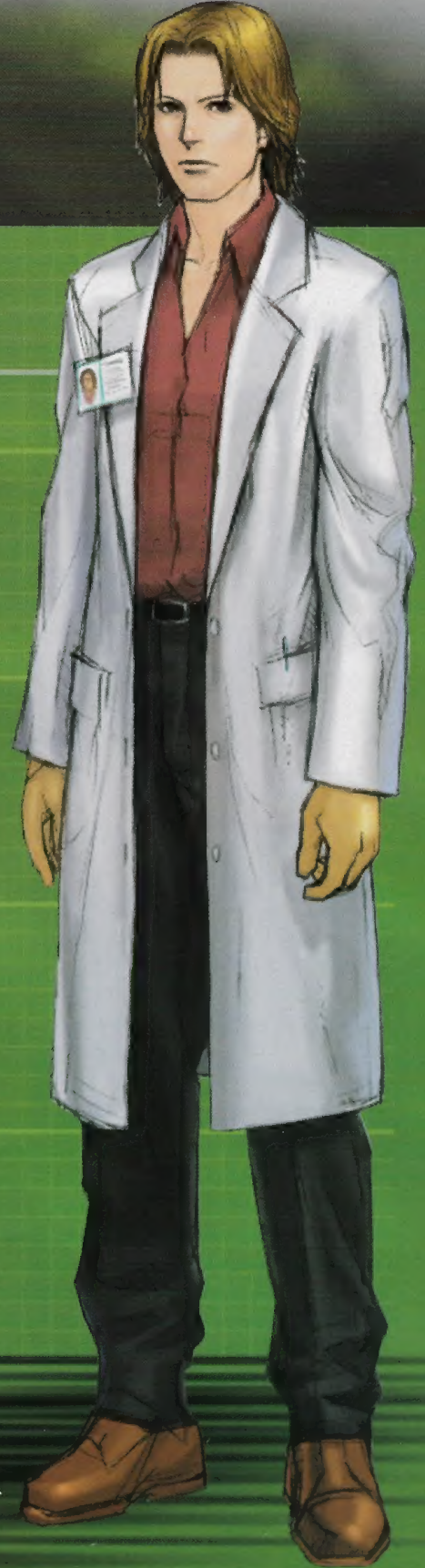
@OldVGMags



دكتور كيرك

دكتور كيرك هو عالم نابغة له أبحاث في مجال الطاقة.

قيل أنه توفي في حادث انفجار ضخمة في المختبر منذ ثلاث سنوات وتبين فيما بعد أنه مازال حياً، وعند حدوث الانفجار كان الدكتور كيرك يطور مصدراً للطاقة النظيفة التي لا تؤذي البيئة وتدعى «الطاقة الثالثة»، ويركز هذا العبقرى الأناني كل جهوده في أبحاثه ولا يهتم البتة بما قد تجلبه أبحاثه على المجتمع من أضرار. @OldVGMags وهذه الأنانية وحب الذات جعلته غير قادر على التمييز بين الخطأ والصواب ولن يتوقف كيرك مهما يكن الأمر عن إتمام أبحاثه.

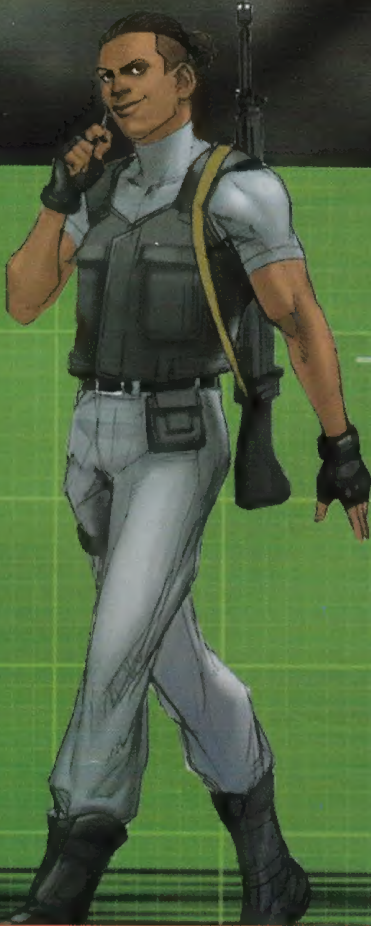




جيل

جندي محنك ومحارب قدير يعمل في هذه المهمة بجانب ريجينا. أصبح جيل اسطورة بسبب برودة أعصابه في أحلك الظروف، وإرادته القوية التي لا تعرف الكلل، بالنسبة لجيل تعتبر أي مهمة مثل لعبة الشطرنج، وكل الأفراد عبارة عن قطع يجب تحريكها بعناية، بما في ذلك أعضاء فريقه.

@OldVGMags



ريك

عضو موهوب ويمتلك مهارات عديدة خاصة في مجال استخدام أجهزة الكمبيوتر والإسعافات الأولية وتشغيل المعدات الثقيلة وقيادة المركبات. ويعرف عن ريك أنه ذو قلب عطوف ويضع سلامة فريقه في المقام الأول، وتلك العاطفة تجاه أصدقائه تقف أحياناً حجر عثرة في طريق إتمام مهماته.



نصائح اللعب

القتال مع الديناصورات..
@OldVGMags
الأسلحة وتطويرها.. فن المزج

القتال مع الديناصورات

في هذا الفصل ستجد معلومات مفصلة عن الديناصورات التي ستواجهها في لعبة دايو كرايسيس، بالإضافة إلى الهجمات التي ستقوم بها تجاهك وأفضل الطرق للقضاء عليها. وكنصيحة من خبراء اللعبة بقول: مهما كان نوع الديناصور الذي تواجهه فالأفضل أن تهرب لأن الذخيرة في اللعبة محدودة للغاية. وأيضاً أبق عينيك مفتوحة، وكن على حذر أثناء تجولك في مراحل اللعبة فقد تهاجمك الديناصورات في أي لحظة، وحاول الاستفادة من الأشياء التي تجدتها والأجهزة التي تعثر عليها، مثلاً احجز الرابتور خلف سياج الليزر، لأن المسدس ليس السبيل الوحيد للتعامل مع تلك الوحوش.

استعمل سياج الليزر لحجز الرابتور.



الرابتور

ستجد ديناصورات الرابتور موزعة على عدة أنحاء كثيرة من مناطق اللعبة وهي أكثر عدداً من كل الديناصورات الأخرى مجتمعة. والرابتور أضخم من الإنسان العادي وأقوى منه، ويستطيع الركض خلال الممرات بسرعة فائقة ويمتلك سهولة، وطبعاً هذا الأمر يمثل مشكلة عويصة بالنسبة لك، لكن هناك طرق للتعامل معها. وعندما تتقدم في اللعبة ستواجه أنواع جديدة من الرابتور أسرع وأقوى وأكثر مهارة وأشد فتكاً من الرابتور العادي.

هجوم الرابتور:

ليست المشكلة في الأنواع المتعددة من الرابتور فحسب بل في طرق هجومها المتنوعة أيضاً، ستركض وتضربك برأسها، أو تقفز عليك وتمزقك بمخالبها القاطعة أو تقوم بالقائك على الأرض برأسها أو يذيلها. أو تقوم بإسقاط السلاح من يدك وترتك أعزلاً، وأخيراً تقوم بعضك ونهش لحكم بأنيابها الحادة ثم تلوّح بك بفمها. لكن لحسن الحظ فإن ديناصورات الرابتور تحاول محاصرتك وتضييق الخناق عليك قبل أن تهاجمك، وهذا يعطيك متسعاً من الوقت للمقاومة أو الركض أمامها وهي أحياناً تتقف وتحقق بك في بلاهة، ولكن عندما تهاجمك فهي على قدر كبير من خفة الحركة والمناورة. وعندما تطاردك تلك المخلوقات فهي أسرع منك بمراحل، ولكن عندما تصل إليك تتوقف لبرهة قبل الانقضاض عليك، وهناك الكثير من الشبه بين تلك الديناصورات وبين القطط المدللة التي تلعب بالدمى، لكن المشكلة هنا هي أنك تمثل الدمية.

عندما تهاجمك الرابتور وتقبض عليك اضغط زر الأكشن بسرعة لركلها بعيداً عنك، وأفضل الشيء نفسه عندما تلقيك على الأرض لتنهض بسرعة. وإذا أسقطت تلك الرابتور سلاحك من يدك خلال الممعة تستطيع أخذ سلاح آخر وتستخدم حقيبة الاسعافات وذلك بالدخول إلى قائمة الأدوات، ولكن فقط في حالة وقوفك على قدميك.

تتمن إحدى الميزات البغيضة في قدرة الرابتور على مطاردتك عبر الأبواب، فعندما تهرب من وجهها، وتدخل من خلال الباب ستظن أنك قد نجوت منها، ولكن ستتفاجأ بأنها قد عبرت الباب بعد لحظات. لكن هناك بعض الأبواب لا تستطيع الرابتور العبور خلالها، ومع ذلك تظل تمثل الخطر الداهم والمفاجئ لك في كل حين.

ستقوم الرابتور بتطويحك بعنف بعد أن تقبض عليك بشهيمها.

الهجوم المضاد

يمكنك القضاء على الرابتور العادي (أخضر اللون) بستة طلقات من المسدس، بطلقتين أو ثلاثة من البندقية، وطلقة واحدة أو اثنتين من قاذبة القنابل وذلك إذا أصبتها في مقتل.

أما الأنواع الأقوى (بنية اللون) - ستقابلها بعد أن تحتاز نصف اللعبة تقريبا - فستحتاج للمزيد من الطلقات النارية لإخماد أنفاسها.

ولأن الرابتور تتحرك بسرعة فالأفضل أن تصوب عليها بدقة، وتتحرك معها في نفس الجهة حتى لا تفزع أي طلقات سدى.

ونصيحة أخرى مفيدة تقول: إياك أن تقا تل اثنين من الرابتور معاً، ولكن إذا اضطرت إلى ذلك فاستخدم البندقية وأحشوها بطلقات بالك شوت وانتظر حتى تكون الاثنان معاً ثم أطلق النار، وهناك طريقة ثانية استخدم الأسهم المخدرة لتخدير واحدة منهما ثم أطلق النار على الأخرى أو خذ الاثنين ثم اهرب.

بسبب سرعة الرابتور أطلق عليه النار من على بعد.



كومبايس

هذه المخلوقات الصفراء الصغيرة غير مؤذية تقريباً، وسوف تهاجمك في مجموعات بطريقة مضحكة للغاية، وقد وضعت من قبل المبرمج لاضواء جو من المتعة والتسلية على هذه اللعبة الكئيبة.

وستجد الكومبايس قرب فتحات التهوية والشقوق الصغيرة وعند بعض الجثث.

هجوم الكومبايس.. ١٩

هجوم الكومبايس ضعيف للغاية، فعندما تشاهدك فسوف تتجمع حولك وتبدأ بالقفز والصراخ مثل الجراء الصغيرة، وتمتد برهة ثم تبدأ في عضك، ولكنها لن تنقص إلا مقداراً ضئيلاً من طاقة ريجينا.

@OldVGMags

الكومبايس ظرفاء بعض الشيء، وهي أقل الديناصورات خطراً في كل اللعبة.

الهجوم المضاد

من الأفضل تجاهل هذه الديناصورات وعدم إضاعة الذخيرة عليها، ولكن إذا كنت مصمماً لسبب ما على قتلها فاستخدم البندقية لتقضي على مجموعة منها دفعة واحدة، ولكن تذكر أنك كلما قتلت مجموعة ستظهر مجموعة أخرى.



استخدم البندقية للقضاء على مجموعة من الكومبايس دفعة واحدة، ولكن كلما قتلت مجموعة ستظهر مجموعة جديدة.



بتراندون

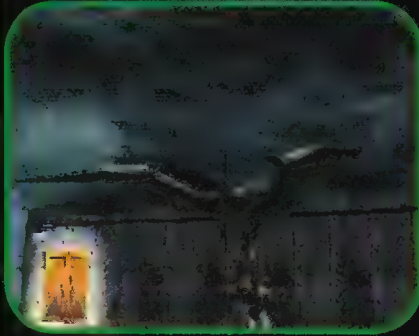
يتمتع هذه الديناصورات بالطائرة في السماء حيث
الخارجية لبعض الأماكن وقد تشاهد اثنين منها أو ثلاثة وهي
تحلق فوق رأسك بشكل مزعج.

هجوم البتراندون:

الهجوم الرئيسي للبتراندون هو الانقضاض عليك وإسقاطك على الأرض وعندما تحاول
النهوض ستأتي تلك الطيور وتحملك من كتفك، وتحلق بك إلى أعلى ومن ثم تنطلق
وتلقيك بكل قوة وعنف على أحد الجدران.
ولذلك حاولا تسلك بك هذه الطيور اضغط زر الأكشن بسرعة وباستمرار لتدفعها بعيداً
عنك، وأفضل طريقة لتجنب كل تلك المشاكل أن تراقب ظلال البتراندون المنعكسة على
الأرض، ومن ثم انحرف عن مكان انقضاضها.

@OldVGMags

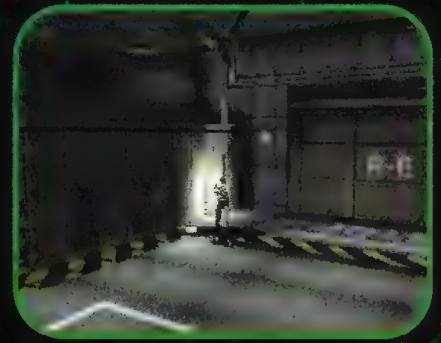
الهجوم الرئيسي للبتراندون قد يؤدي إلى إيقاعك على الأرض ثم حيلتك والتخليق بك.



الهجوم المضاد

يمكن قتل البتراندون بطلقة واحدة من البندقية - في حال أصبتها
إصابة محكمة - لكن ربما أنك ستواجهها في القليل من الأحيان
الخارجية فالأفضل أن تتفادها وتكمل طريقك.

بسبب تحليق البتراندون المستمر فإنه من الصعب إصابته.



ذيرزينوس

هذا الديناصور السمين قوي للغاية وستقابله في
النصف الثاني من اللعبة عندما تصل المستوى بي
أو بي ٢.
وتعتبر الذيرزينوس من أشد الديناصورات خطراً
في اللعبة، وبسبب جسمها الضخم وبنيتها القوية
تستطيع تحمل كم هائل من الطلقات، وتمتلك
هجمات قوية تفوق بكثير قوة هجمات الرابتور.
وتتواجد الذيرزينوس على شكل أزواج، وهذا يجعلها
تهديداً حقيقياً لحياة لاعبتك.

هجوم الديريزنوس

لديريزنوس عدة هجمات قوية ولكن عليك أن تكون سريعاً جداً لتفادي هجمات الديريزنوس لأنك لن تتمكن من تجنبها إلا إذا كنت سريعاً جداً. ويجب أن الديريزنوس بسرعة أكبر من أي حيوان آخر في اللعبة. يجب أن تكون سريعاً جداً لتفادي هجمات الديريزنوس لأنها سريعة جداً خاصة في بعض المراحل.

هذه العملاقة تشكل تهديداً على حياة ريكس

الهجوم المضاد

تتملك الديريزنوس بنية جسمانية صلبة لذلك تحتاج إلى مشط ذخيرة كامل من رصاص البندقية أو ثلاث طلقات من قاذفة القنابل للقضاء على الواحد منها.

ولأنه من الصعب تجاوز الديريزنوس فمن الأفضل استخدام الأسلحة المخدرة عليها لتخديرها ومن ثم إطلاق النار عليها ببطء، فبعدما يستيقظ الديريزنوس وتحاول الهجوم عليك، ولكنك ستلاحظ أن المخدر قد أنقضى من طاقتها قليلاً فتابع إطلاق النار حتى تقضي عليها..

سيطلب القضاء على الديريزنوس مجهوداً كبيراً منك وعدداً كبيراً من الطلقات النارية ولكن أن تقتل اثنين منهما معاً دون تعريض حياة ريكس للخطر أمر مستحيل.

تي - ريكس

سيظهر لك ملك الديناصورات عدة مرات في اللعبة بشكل مفاجئ يوقف نشاطاتك ويبدأ الرعب في أجسامك وفي كل مرة تقابل فيها هذا الوحش الرعب ستطلق عليه النار وتركض من أمامه لأنك لن تستطع قتله في المرات الأولى من تلك المواجهات..

هجوم تي-ريكس

بساطة عضة واحدة من تي ريكس تعني نهاية اللعبة، ولكن لدى تي-ريكس هجمات أخرى فقد ينطجك برأسه، ليقذفك إلى آخر الغرفة، وحتى صوتة المخيف قد يجعل لايمتلك تفقد السيطرة. ولكن التي-ريكس بطيء نسبياً فستطيع تفادي هجماته إذا تحركت بسرعة وفي كل مرة تهرب من بطش التي ريكس لن تصدق أنك مازلت على قيد الحياة.

عضة واحدة من التي-ريكس كفيلة بالقضاء عليك

الهجوم المضاد

فقط باستخدام البندقية وقاذفة القنابل تستطيع القضاء على التي ريكس وفي الحالات التي يصبح استخدامك للأسلحة أمراً محتوماً، استخدم البندقية وعبئها بأقوي الطلقات المتوفرة في حوزتك، أما الأسلحة المخدرة فليس لها أي مفعول يذكر على التي-ريكس، وعند قرب نهاية اللعبة ستتمكن من القضاء على هذا الديناصور.

التطوير ستوك

ستجد قطعة التطوير هذه خلف رف في مختبر الدكتور كيرك السري في الطابق ١٠ وعند استخدامها ستلاحظ أن وقت تعبئة البندقية لإطلاق رصاصة جديدة أصبح أقصر بعض الشيء. الآن يمكنك إطلاق النار بشكل متتابع.



سباس ١٢

ستجد قطعة التطوير هذه في غرفة «اختبار التوازن» خلف الصندوق المغلق. وعند دمجها مع البندقية ستحصل على بندقية سباس ١٢ القاتلة. الآن أصبح بإمكان البندقية إطلاق الرصاص بشكل سريع ومتتابع.



الذخائر:

١- رصاص باك شوت وهي الطلقات العادية للبندقية. وعند إطلاقها تنتشر في منطقة واسعة. تستطيع حمل ١٠ رصاصات في قائمة الأدوات، وستجدها في علب، وتحتوي كل علية على ٥ رصاصات.

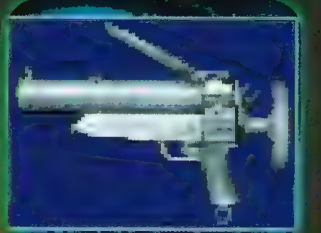


٢- رصاص سلاح هذه الرصاصات أبعد مدى من رصاص باك شوت وتنتشر بشكل أكبر وتأثيرها عظيم على مختلف الديناميكيات في اللعبة، وتستطيع حمل ١٠ رصاصات في قائمة الأدوات، وستجدها في علب، تحتوي كل علية على ٥ رصاصات.



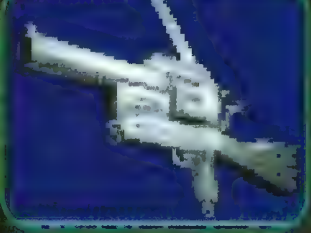
قاذفة القنابل اتش كي

هذه أقوى أسلحة لعبة دابل كرايسيس وتطلق قنابل شديدة الانفجار وقد صنعت من قبل هكسر وكوتش بألمانيا. ولكن قاذفة القنابل بطيئة لذلك من الأفضل عدم استخدامها مع اثنين من الديناميكيات أو عندما تكون معرضا لهجوم سريع منها. وستحصل على قاذفة القنابل قرب نهاية اللعبة في مهبط الطائرات.



التطوير

كوستوم: ستجد قطعة التطوير هذه في منطقة المستودع خلف باب المستوى ٥ وعند دمجها ستجعل قاذفة القنابل تطلق النار بشكل مستمر.



الذخائر

١- القنابل المتفجرة: هذه الذخيرة قوية للغاية وسوف تقضي على أشد أعدائك. ستحصل على ١٠ قنابل في قائمة الأدوات، وستجد عليها ٢ قنابل في حجرة.



٢- القنابل الحارقة: لها نفس مفعول القنابل، ولكنها تشعل النار في العدو للمزيد من التأثير، وتستطيع حمل ٦ قنابل حارقة في قائمة الأدوات.



فن المزج

واحدة من أحسن الإضافات للعبة ذاينو تريبيس وهو إمكانية مزج مجموعة كبيرة من الأدوات والمواد لتكوين مواد جديدة أو زيادة مفعول نفس المواد. وأيضاً سيصبح المزج عنصراً أساسياً عندما تمتلئ قائمة الأدوات بالكامل، فتقوم بالمزج لإيجاد خلائك خالية في قائمة الأدوات.

وتنقسم كل أداة من حيث قوتها إلى ثلاث مستويات فالأداة التي تحمل الرمز ++ في نهاية اسمها هي الأقوى مفعولاً. وهناك ستة أنواع من علب الإسعافات، بما في ذلك علب الإسعافات الخضراء اللون، وهي تستكن الأثم لفترة

محدودة.

ولكنها لا تعالج

الإصابات ولا توقف النزيف.

ويوجد أيضاً أربع أنواع من

الأسهم المخدرة، ومواد أخرى تساعد

في عمليات المزج مثل مطهرس وهي تضاعف عدد الأداة الواحد، والقوات تزيد مفعول الأداة مستوى واحد.

وعندما تمزج أداتين من نفس النوع ومختلفتين في المفعول ستحصل على أداة تحمل مفعول الأداةين. مثلاً أمزج علب إسعافات تملأ عداد الطاقة مع علب توقف نزيف الدم فتحصل على علب إسعافات تملئ عدد الطاقة وتوقف النزيف.

وعندما تمزج أداة مع أخرى أعلى منها مستوى، ستكون أداة أعلى من الأولى بمستوى واحد.

أعلى أداة في علب الإسعافات هي علب

الإعادة، وفي الأسهم المخدرة أشدها مفعولاً

هي الأسهم المسمومة، وستجدهما خلال اللعبة، وتستطيع تكوينهما بخلط مواد معينة في شاشة المزج، وللحصول على

علبة الإعادة أمزج بين علبتين

احمر اوين مستوى ++.

ولتكوين الأسهم المسمومة أمزج

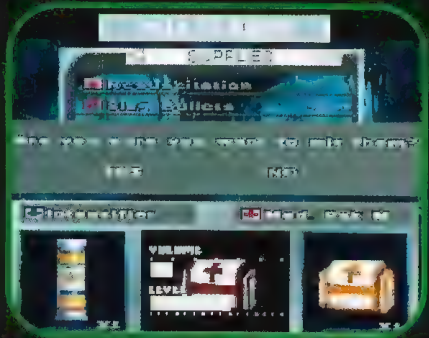
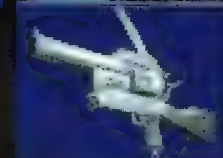
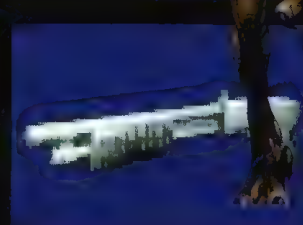
علبة الإعادة مع أقوى الأسهم

المخدرة مستوى ++.

قم بالكثير من عمليات المزج في

شاشة المزج ولا تخف من أن تفشل في تلك العمليات، لأن الشاشة توضح لك نوع الأداة التي ستحصل عليها قبل إتمامك عملية المزج، وتستطيع إلغاء أمر المزج قبل إتمام العملية.

@OldVGMags



في شاشة المزج تستطيع مزج أنواع متعددة من الأدوات لتكوين أدوات جديدة أشد مفعولاً من علب الإسعافات والأسهم المخدرة.

الحل الكامل



الجزء الأول

تفيد السجلات السابقة أن الدكتور كيرك كان يحاول إيجاد مصدر للطاقة النظيفة يسمى الطاقة الثالثة، وقد تساعد هذه الطاقة في حل مشاكل العالم من حيث الاحتياج المستمر للطاقة، وقد طلب الدكتور كيرك المزيد من الدعم المادي من حكومته ولكن طلبه قد رفض، وبعدها بفترة بسيطة أشيع أن الدكتور أدوارد كيرك قد قضى نحيبه في الانفجار الذي حدث في مختبره. مضى على هذا الحادث ثلاث سنوات، ثم وصلت معلومات أن هناك تجارب غامضة تحدث في جزيرة ايبس، فتسلل أحد أعضاء فريقك ويدعى توم للجزيرة متتبعاً على هيئة باحث، وهناك وجد أن الدكتور كيرك سليماً معافى.

البداية

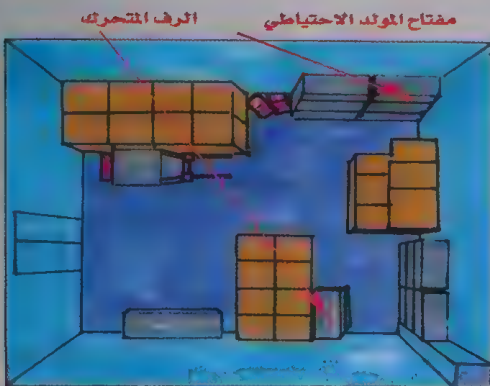
الآن مهمتك أن تتسلل للمختبر السري الموجود في جزيرة إيبس وتبحث عن الدكتور كيرك وتعيده إلى وطنه، وأثناء هبوطك بالمظلات أنت ورفاقتك جيل وريك وكوبر، يفترق عنك كوبر، وعند تجمعكم أنت ورفاقتك على الأرض لا تجد أي أثر لكوبر.

عندها يخبرك قائد الفريق جيل أن لن يذهب للبحث عن كوبر وأن تركيزه منصب على المهمة وهي أن يدخل إلى المبنى ويجد الدكتور كيرك، أما ريك فيغضب بعض الشيء من برود جيل تجاه كوبر ولكنه يمضي مع المجموعة تجاه المبنى.. في هذه الأثناء يواجه كوبر خطراً مميتاً، وستواجه أنت نفس الشيء في الدقائق القادمة.

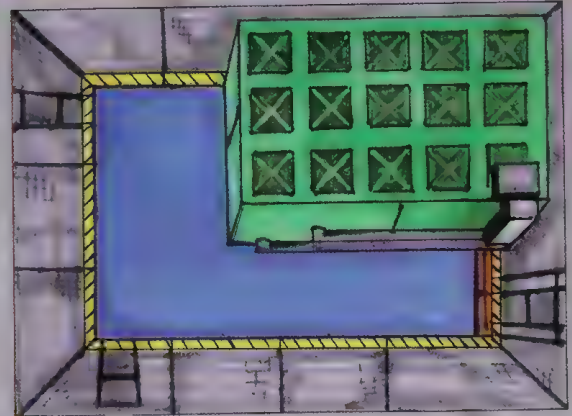


أول أداة ستجدها مخبأة خلف الصندوق، فابحث في كل مكان وافحص كل شيء.

٤- أرجع لجيل، وادخل الباب الأخضر المزدوج.



٥- ادفع الرف الموجود في الزاوية اليمنى من المستودع، وخذ الأداة. الآن اذهب للزاوية اليسرى وخذ مفتاح منطقة المولد الاحتياطي.



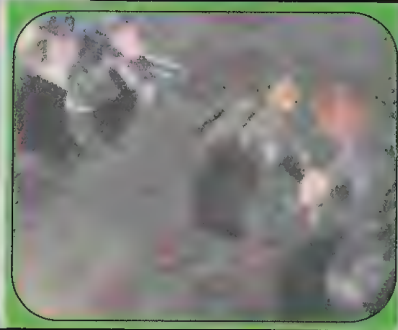
تغيير في الخطة

١- تبدأ اللعبة بمقطع سينمائي، وعندما تصل إلى السور تجد جيل يفحصه بعدها تستطيع التحكم في لاعبتك.

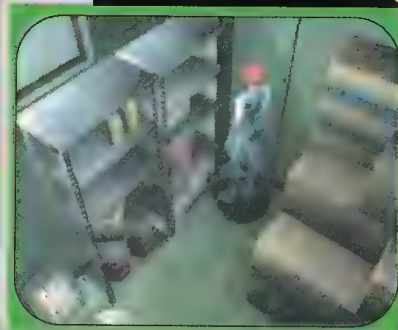


جيل يفحص السور ويخبرك أن حيواناً قد اخترق السور وقضى على الحراس.

٢- افحص الساحة الصغيرة خلف جيل.
٣- ادفع الصندوق الموجود عند السياج، والتقط عليه الأدوات.



ليست طريقة جميلة أن تستولي على أداة من شخص ميت.

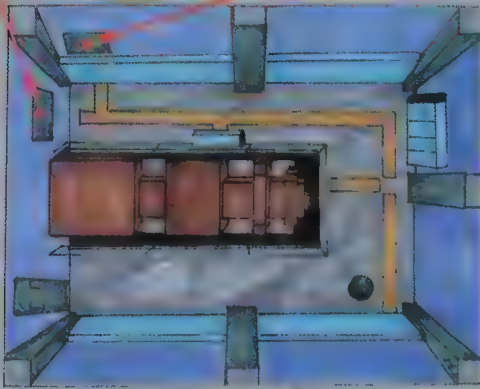


مفتاح المولد الاحتياطي موجود في الخلف عند الزاوية.

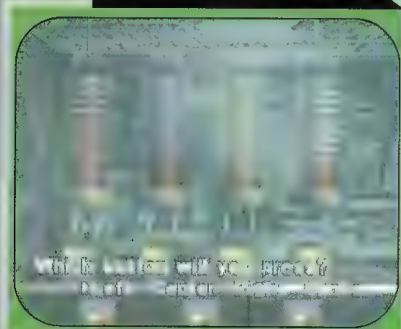
إعادة التيار الكهربائي

٩- ادخل غرفة المولد الاحتياطي، وهناك ستجد أربعة مفاتيح تشغيل وأربعة بطاريات مختلفة الألوان.

مفتاح التشغيل أربع بطاريات ملوثة



١٠- رتب البطاريات بنفس طريقة ترتيب المفاتيح، وهي كالآتي: من اليمين أبيض، أخضر، أزرق، أحمر. ١١- اضغط مفتاح التشغيل لجعل المولد يعمل.



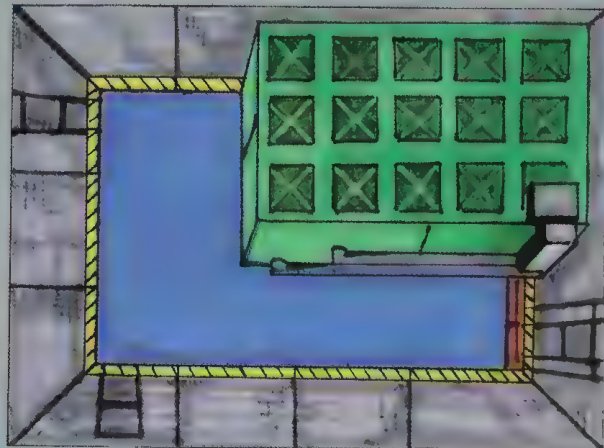
رتب البطاريات بنفس طريقة ترتيب مفاتيح التشغيل لجعل المولد يعمل.

٦- اخرج من المستودع.

الاكتشاف الرهيب

المفتاح الذي وجدته هو لمنطقة المولد الاحتياطي، ولكن للأسف لن يبقى معك طويلاً، لأنك حاناً تخرج من الباب وتكلم جيل سيأخذ جيل المفتاح ولا يدعك تفحص تلك المنطقة، ولكن بصفته رئيس الفريق فأنت تثق به وتعرف أنه يعرف ما يفعله، عندما تتجه للباب ستسمع اتصالاً من ريك تخبرك أنه قد أصبح بالامكان الدخول للمولد لذلك اتجه لذلك الطريق، وعند وصولك ستجد هناك جثة مقطوعة إلى نصفين بفعل حيوان شرس للغاية..

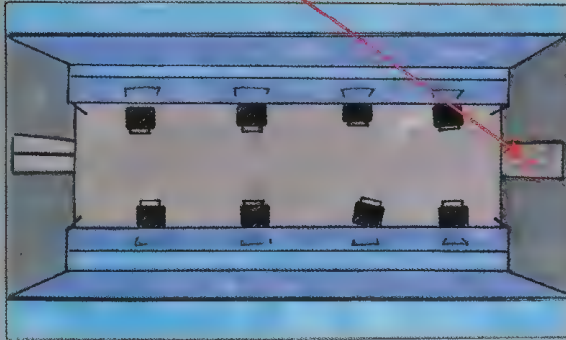
٧- بعد وصول جيل اتبعه حتى تصل إلى طريق يؤدي إلى المولد.



٨- أمش إلى آخر الممر، وافحص الجثة وخذ الأداة.

غرفة التحكم

المصدر المؤدي لمنطقة الاتصالات



بفضل مهارة ريك أصبح بإمكانك تشغيل بعض أسيجة الليزر وإطفائها يدوياً للوصول إلى أماكن أخرى في المنطقة. لكن ما يزال الطابق الأول يعج بالديناصورات، وإلى الآن ليس هناك أي أثر للدكتور كيرك أو لأعضاء فريقك المفقودين رغم أنك قد أوصلت التيار الكهربائي، إلا أنه ما يزال هناك جزء كبير من المبنى ما يزال غارقاً في الظلام، عليك أنت وريك تفقد الطابق الأول قبل المضي قدماً لباقي أجزاء المبنى.



ستقابل ريك داخل غرفة التحكم لتقرر ما هي الخطوة القادمة

١٨- بعد مقابلة ريك، أخرج من غرفة التحكم واذهب لليمين.

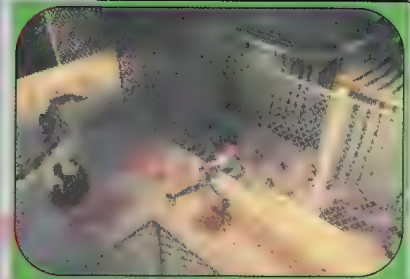
لغز البطاريات

المطلوب منك الآن هو إيصال التيار الكهربائي للمبنى لتتمكن من التجول فيه. فبعد أن تدخل غرفة المولد، امش في الممر حتى تصل إلى أربع مفاتيح تشغيل مرتبة من اليمين كالأتي أبيض، أخضر، أزرق، أحمر وهناك أيضاً أربع بطاريات، رتب البطاريات بنفس ترتيب ألوان مفاتيح التشغيل الأربعة، ثم اضغط المفتاح، على الجهة اليمنى لتشغيل المولد.

١٢- بعد توصيل الكهرباء للمبنى، أخرج من غرفة المولد، واتبع خط الدم على الأرض.

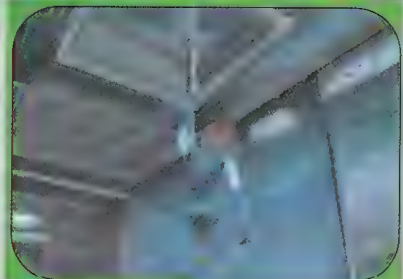
أول مواجهة مع الرابتور

١٣- بعد نهاية المقطع السينمائي، كن على حذر لأن أحد ديناصورات الرابتور ستقتض عليك من خلف الصناديق، اهرب من الرابتور واعبر البوابة واتجه لليمين..



تستطيع قتل الرابتور إذا أردت، لكن من الأفضل دائماً أن تهرب لتوفير الذخائر

١٤- ادخل المبنى، وأذهب باتجاه غرفة التحكم حتى تصل إلى سياج من الليزر. ١٥- تسلق الفتحة، وأمش في ممر التهوية ثم أنزل من الفتحة.



لا تستطيع اجتياز سياج الليزر في الوقت الحالي، لذلك اصعد لفتحة التهوية لتصل لفرقة التحكم ولا بد أن هذا هو نفس الطريق الذي سلكه ريك

١٦- أمش في الممر واستدر لليمين ثم خذ الأداة الموجودة على الأرض. ١٧- ادخل الباب الذي فوقه لمبة خضراء لتصل لغرفة التحكم.

صناديق الطوارئ

خلال اللعبة ستجد مجموعة من صناديق الطوارئ مختلفة الألوان، وهذه الصناديق مهمة لتخزين الأدوات التي لا تحتاجها في الوقت الحالي وأيضاً لترتيب الأدوات التي تحملها في قائمة الأدوات. وستجد هذه الصناديق على أي معدة معتمدة مع تي. بي. إس أو الديناصورات الأخرى.

وتختلف الأدوات الموجودة من صندوق إلى آخر وذلك حسب لون الصندوق. وأول صندوق طوارئ تجده هو صندوق أخضر اللون (موجود قرب غرفة التحكم، وفتح صناديق الطوارئ تحتاج مفتاح صندوق الطوارئ أو قوايس، ويختلف عدد القوايس التي تحتاجها من صندوق لآخر، فليفتح

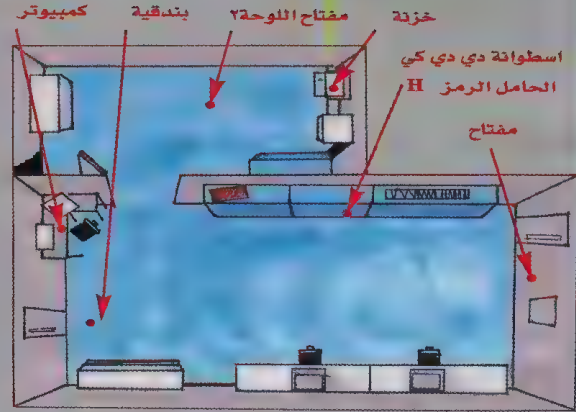


تحتوي صناديق الطوارئ الحمراء على ذخائر مخدرة ومواد تخدير.

الصندوق الأخضر تحتاج لقوايس واحد فقط، أما لفتح الصندوق الأحمر فتحتاج لقوايسين، وتحتاج ثلاثة قوايس لفتح صندوق الطوارئ الأصفر، وبعد فتحه لأي صندوق طوارئ تستطيع فتح الصندوق الشبيه له في اللون من أي مكان من أرجاء اللعبة.

العثور على البندقية واسطوانة دي دي كي

١٩- ادخل غرفة الإدارة.



٢٠- خذ البندقية.

٢١- اضغط مفتاح التشغيل الموجود عند المخرج.

٢٢- افحص

الكمبيوتر واقرأ

البريد الإلكتروني،

ثم خذ اسطوانة دي دي كي

الحاملة

الرمز H، وقايس

صندوق الطوارئ

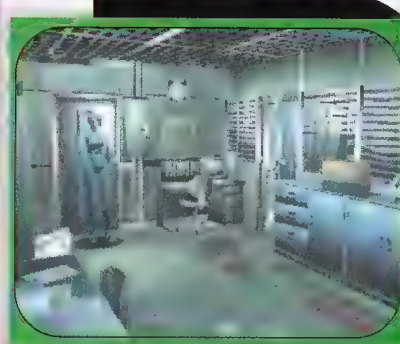
الموجود على الرف،

٢٣- ادخل الغرفة

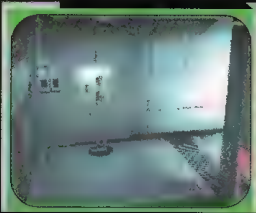
المجاورة، وافحص الجثة وخذ مفتاح اللوحة رقم ٢، بالنسبة

للخزنة ظن تستطيع فتحها الآن.

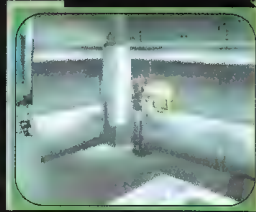
٢٤- ارجع لغرفة الإدارة ثم أخرج من الباب الثاني واحفظ اللعبة.



غرفة الإدارة هي أول نقطة حفظ وستجد بها العديد من الأدوات والأدلة، لذلك افحص الغرفة بدقة.



تحتوي صناديق الطوارئ الخضراء على بعض لعب الاسعافات والذخائر.



تحتوي صناديق الطوارئ الصفراء على ذخائر وأسهم مخدرة ومواد تخدير ولعب إسعافات.



في داخل صناديق الطوارئ تستطيع أخذ بعض الأدوات وأيضاً تستطيع الدخول على جميع صناديق الطوارئ من نفس اللون لتأخذ الأدوات التي وضعتها.



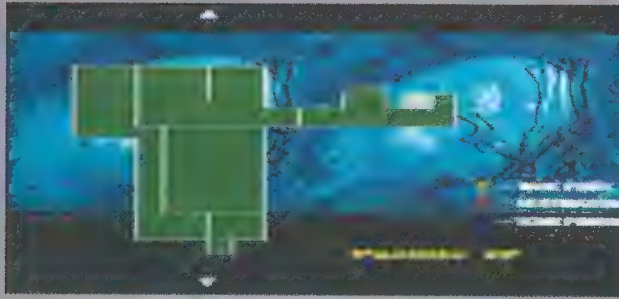
نظام، الذي دي كي هو نظام إلكتروني يغلق معظم أبواب المناطق المهمة، وفتح تلك الأماكن تحتاج اسطوانتي الشفرة والإدخال.

المدخل الرئيسي

٢٨- ادخل من الباب المزدوج، وخذ الأداة الموجودة أسفل الدرج ثم أصعد للدور الثاني وخذ الأداة التي هناك.

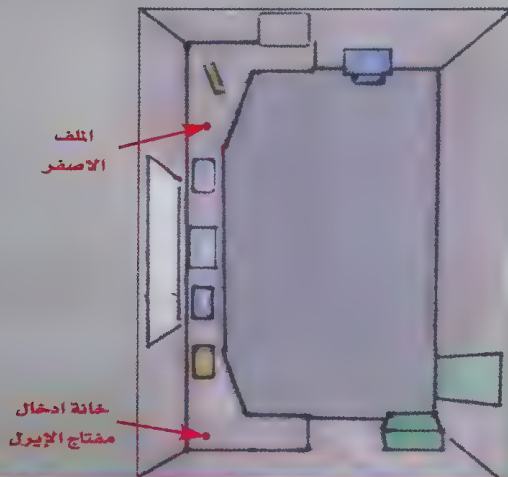


٢٩- الآن ادفع الحجر وخذ الأداة الموجودة خلفه..
٣٠- أدخل من الباب.



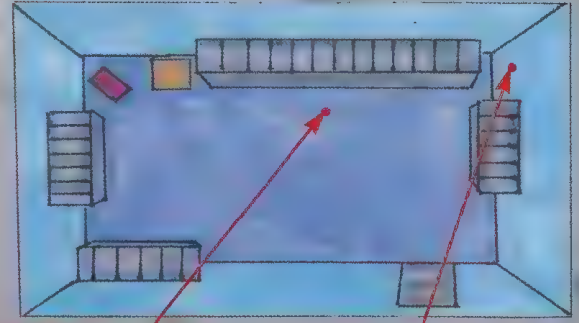
منطقة الاتصالات

٣١- تجاوز الرابتر الموجود في الممر واركنز لأخر الممر وادخل الباب المؤدي لمنطقة الاتصالات.
٣٢- ادخل الباب الموجود على اليمين لغرفة الاتصالات اللاسلكية.

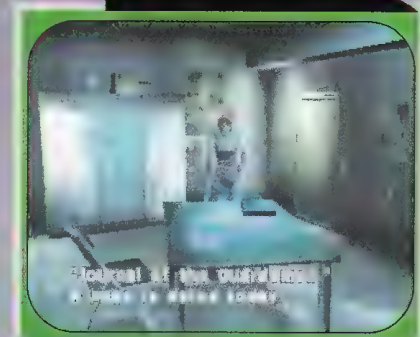


غرفة الملابس

٢٥- بعد أن تتلقى إتصالاً من ريك، تجاوز ديناصور الرابتر، وادخل الباب البني اللون لغرفة الملابس، اقرأ صحيفة الحراس، لتحصل على الرقم السري للخزنة الموجودة بغرفة الإدارة، والرقم هو ٠٤٢٦.
ملاحظة إذا لم تقرأ صحيفة الحراس فور دخولك للغرفة فقد تتبعك الرابتر إلى داخل الغرفة.



اصطوانة الادخال دي دي كي صحيفة الحراس



اقرأ صحيفة الحراس لتحصل على الرقم السري للخزنة الموجودة في غرفة الإدارة والرقم هو ٠٤٢٦، في داخل الخزنة سجد مفتاح باب المدخل الرئيسي.

٢٦- الآن خذ اسطوانة الإدخال من أعلى الدولاب، وانتظر حتى تتوقف الرابتر عن الهجوم ثم التقط علبة الأدوات الموجودة في أقصى الغرفة.
٢٧- أخرج واركنز للممر واطفئ سياج الليزر، وبعد عبورك شغل السياج مرة أخرى لمنع الرابتر من المرور خلفك.





اقرأ النشرة الطبية لتحصل على معلومات مفيدة عن مزج المواد الكيميائية.

٣٨- أخرج من غرفة الجلوس والتقط الأداة الموجودة في القاعة.

الدخول لغرفة المدير

٣٩- افتح الباب الخشبي المغلق بإدخال اسطوانتي دي دي كي.

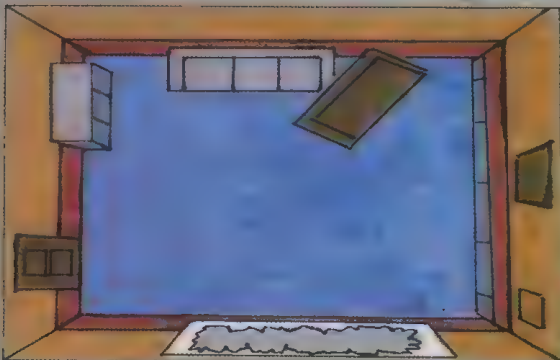
استخدم اسطوانة دي دي كي

خلال اللعبة ستجد مجموعة من اسطوانات دي دي كي لتفتح بها مجموعة من الغرف الموصدة، والممرات المقفلة. ولتفتح باب غرفة المدير تحتاج لوضع اسطوانتي الإدخال والشفرة الحاملتين للرمز H فاسطوانة الشفرة ستعطيك مجموعة من الحروف واسطوانة الإدخال ستعطيك مجموعة أخرى من الحروف.



لا يكفي وضعك لاسطوانتي الشفرة والإدخال، فهناك لغز بسيط يتوجب عليك حله والكلمة هي Head.

الآن اشطب الحروف المتشابهة (ستجد مثلاً توضيحاً في الملف الأصفر الموجود في غرفة الاتصالات اللاسلكية) والحروف الباقية ستكون كلمة السر المطلوبة. أدخلها لفتح الباب..



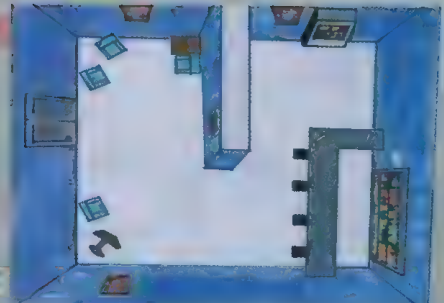
اقرأ الملف الأصفر الموجود في غرفة الاتصالات اللاسلكية لتحصل على الرقم السري للخزنة الموجودة في الدور الثاني.

٣٣- افحص خزانة ادخال مفتاح الهوائي واقرأ الملف الأصفر لتحصل على الرقم السري للخزنة الموجودة في غرفة الجلوس بالدور الثاني، والرقم هو ٨١٥٩ الآن أخرج وارجع للقاعة في الدور الثاني.

٣٤- اقتل الرايتور الموجود في القاعة (إذا لم تقتله فسوف يتبعك إلى الغرفة).

٣٥- اعبر الباب المزدوج وادخل لغرفة الجلوس واقتل الديناصور.

العثور على قطعة تطوير المسدس



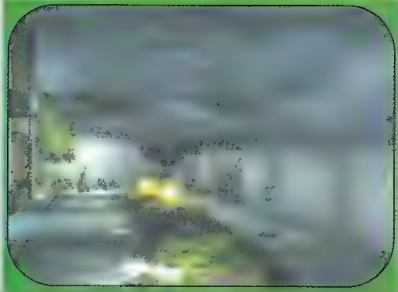
٣٦- التقط الأداة واتجه للخزنة الموجودة في الخلف على الجانب الأيسر.

٣٧- ادخل الرقم السري الذي حصلت عليه من غرفة الاتصالات، لتأخذ قطعة تطوير المسدس.

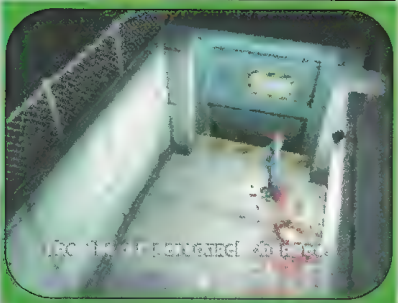


ادخل الرقم السري ٨١٥٩ لفتح الخزنة الموجودة في غرفة الجلوس في الدور الثاني، وفي الخزنة ستجد قطعة تطوير للمسدس ليصبح جلوك ٣٥.

- ٤٧- ادخل الرقم السري ٠٤٢٦ الذي وجدته في غرفة الملابس لتفتح الخزانة.
- ٤٨- خذ الأداة ومفتاح المدخل الرئيسي من داخل الخزانة، واحفظ اللعبة قبل خروجك.
- ٤٩- اخرج وأرجع للمدخل الرئيسي واستخدم المفتاح لفتح باب المدخل الرئيسي ثم اخرج للساحة الأمامية، اتبع الطريق الأسير واستدر حول الشجيرات حتى تصل للجنة.
- ٥٠- افحص اللجنة وخذ الأداة وخذ اسطوانة دي دي كي.
- ٥١- افحص مذكرة الموظفين الموجودة على الأرض وأرجع مرة أخرى للمدخل الرئيسي.



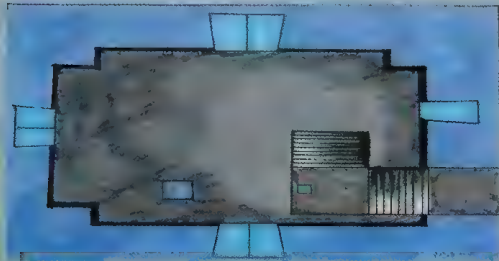
الساحة الأمامية للمبنى خالية من أعداء



تحتوي مفكرة الموظفين على معلومات عن الأبحاث السابقة والأبحاث الحالية وستعرف أن باحثاً جديداً انضم لفريق العمل في مختبرات الطاقة الثالثة ببطاقة رقم ٥٧٠٣٦.

التوجه لغرفة التدريب

- ٥٢- اتجه للجانب المعاكس للمدخل الرئيسي واذهب للباب المزدوج المقفل بعدها سيتصل بك ريك ويخبرك أن تتجه لغرفة التدريب.



- ٥٣- استخدم اسطوانتي الإدخال والشفرة الحاملة الرمز N وادخل الكلمة Newcomer لتصل إلى قاعة المصعد.

- ٤٠- عند وضع اسطوانتي الشفرة والادخال، سيطلب منك إدخال الكلمة السرية وهي Head، الآن ادخل غرفة المدير والتقط الأداة الموجودة في زاوية الغرفة اليسرى.
- ٤١- خذ اسطوانة الإدخال الحاملة للرمز N من الرف الموجود خلف المكتب.

عندما تدخل غرفة المدير ستجد عالماً في الرمز الأخير وسيعطيك مفتاح اللوحة رقم ١ والمطابق لمفتاح اللوحة رقم ٢ الذي وجدته في غرفة الإدارة عند اللجنة. وسيخبرك العالم معلومات عن الدكتور كيرك وأنه متورط مع حكومات معادية، بعدها ستكشف أن هناك خزانة خلف إطار اللوحة تحتاج لفتحها بالمفتاحين اللذين بحوزتك ورقم سري - تذكر هذا المكان لأنك سترجع إليه مرة أخرى.

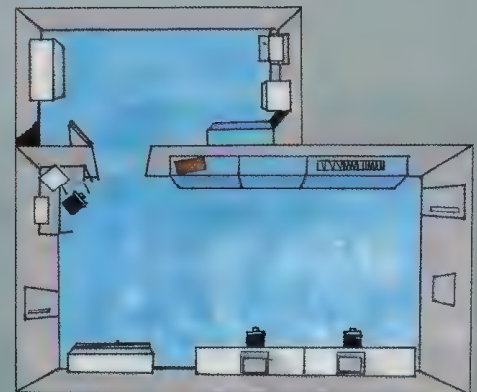
- ٤٢- اتجه للاطار الموجود خلف المكتب في أقصى اليمين.
- ٤٣- ضع مفتاحي اللوحة ١ و ٢ في الخانتين الموجودتين في الإطار.
- ٤٤- بعد ذلك ستعرض لهجوم مباغت من قبل التي-ريكس، تجنبه وأخرج من الغرفة.
- ٤٥- عند خروجك من غرفة المدير، ستجد رايتور بانتظارك، تجاوزه وأرجع لنفس غرفة المدير - ستلاحظ أن التي-ريكس قد اختفى، الآن إبحث عن أي أداة قد نسيت أخذها.

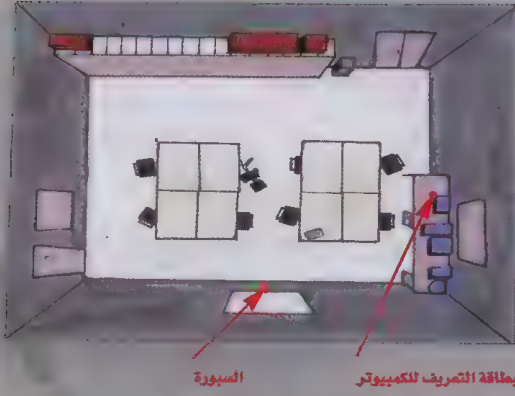


في داخل غرفة المدير عالم مصاب يمتلك بعض المعلومات عن الدكتور كيرك. بعد أن تحدثه افحص الغرفة جيداً وخذ الأدوات وأخرج لأن تي-ريكس سيهاجمك قبل خروجك من الغرفة.

المدخل الرئيسي والساحة الأمامية

- ٤٦- ارجع للدور الأول وادخل غرفة الإدارة الموجودة عند ممر الإدارة..





الاتصال بالسيد بيكر

٥٨- افحص الكتاب الأحمر، والسبورة البيضاء، والهاتف والكمبيوتر، لتحصل على كم هائل من المعلومات المفيدة.
٥٩- خذ الأداة الموجودة عند الزاوية.

في غرفة المكتب وبعد أن تقضي على الرابتر المتوحش، اقرأ الكتابة الموجودة على السبورة، وستعرف أن ١٥٠ شخصاً قد قتلوا بانفجار أثناء تجربة للطاقة الثالثة قبل ثلاث سنوات، وأن فريق الباحثين هنا يقومون بتقسيم التجربة تحت إجراءات أمنية مشددة، لأن شخصاً ما قد حاول تزوير بطاقة تعريف في اليوم الماضي. جهاز الكمبيوتر هنا يستخدم لصنع بطاقات تعريف للدخول للمستوى ١ و٢ والمنطقة بي، وللدخول لمناطق جديدة تحتاج لبطاقة تعريف وبصمات أصابع ورقم تسجيل، ورقم السجل الموجود هنا هو باسم شخص يدعى بول بيكر. وعلى السبورة رقم بيجر السيد بيكر، فتوجه للهاتف واتصل بالسيد بيكر.

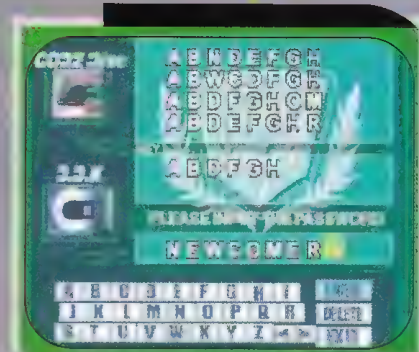


ترجع لهذه الغرفة بعد أن تجد بطاقة التعريف وتحصل على بعض بصمات الأصابع، لكن الآن تخلص من الرابتر.

٦٠- أخرج وارجع للممر.
٦١- عند وصولك الممر الموجود قرب غرفة التدريب ستجد ديناصور رابتر في انتظارك، اهرب من الرابتر واتجه لغرفة التدريب.
٦٢- اضغط المفتاح الموجود على الجانب الأيسر لتشغيل البخار - هذا سيعيق الرابتر لفترة محدودة.



ساعد ريك شخصاً يتجه لغرفة التدريب فيطلب منك الذهاب والتحري عن ذلك.



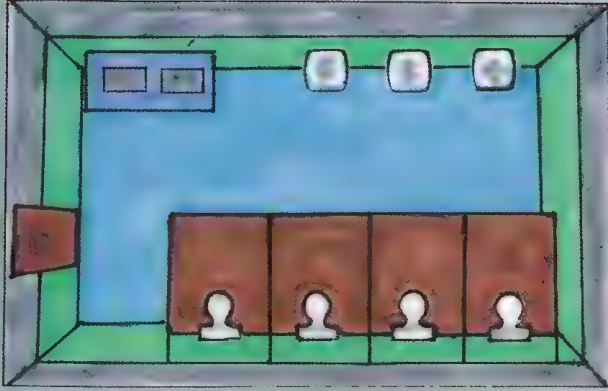
في هذا اللغز اشطب كل الحروف التي تكررت في الاسطوانة الثانية من كل مرة تجدها وهي الحروف A, B, D, F, G, H والحروف المتبقية تعطيك الكلمة المطلوبة وهي NEWCOMER

٥٤- خذ القياس الموجود في الزاوية اليمنى واستخدمه مع القياس الذي بحوزتك لفتح صندوق الطوارئ الأحمر، وضع فيه أي أدوات لا تحتاج لاستخدامها في الوقت الحاضر..
٥٥- أفحص الخريطة الموجودة في وسط الغرفة .



لنوء الحظ لا تستطيع استخدام المصعد، لكن على الأقل حصلت على خريطة للمنطقة.

٥٦- ادفع الصندوق الموجود قرب الجدار وخذ الأداة.
٥٧- ادخل من الباب الأيسر وأوقف سياج الليزر، ثم ادخل من الباب الأيسر واقتل الرابتر الموجودة هناك..

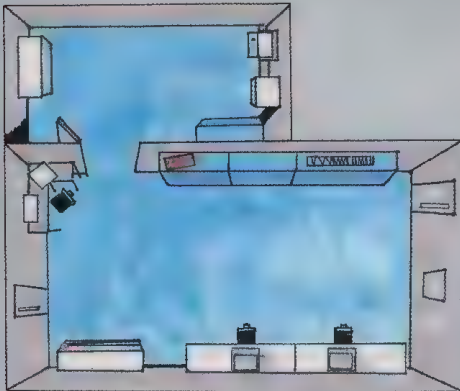


انزل من فتحة التهوية للحمام

٦٧- أخرج من الحمام واتجه للمدخل الرئيسي.

العودة لغرفة التحكم

٦٨- الآن ارجع لغرفة التحكم، واقتل الابطور في طريقك.



المصعد المؤدي لغرفة الاتصالات



استخدم البخار لصد هجوم الابطور الشرس

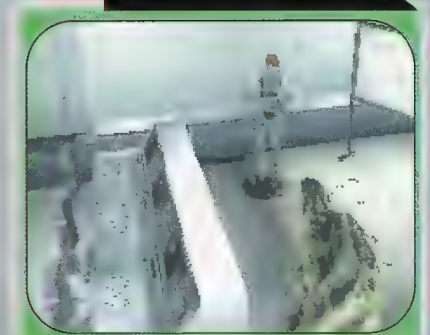
٦٩- افحص الجثة وخذ القابس.

داخل غرفة التدريب

٦٤- ادخل غرفة التدريب وخذ مفتاح المولد الاحتياطي.



مفتاح B1 المولد الاحتياطي



بعد اخذ المفتاح الموجود في غرفة التدريب سينقض عليك الابطور عبر السقف.

في داخل غرفة التدريب ستعرض لهجوم مفاجئ من الابطور ولكن لحسن الحظ يهرع جيل لانقاذ حياتك، ثم يتوجه بعدها لغرفة التحكم ليطلب من ريك إصلاح جهاز الراديو.

٦٥- اخرج من غرفة التدريب وسر في الممر، حتى تصل إلى فتحة التهوية.

٦٦- اصعد لفتحة التهوية وانزل من الفتحة الثانية لتصبح في الحمام.

٧٢- خذ البطارية الحمراء من جهاز شحن البطاريات.



افحص الشاحن وخذ البطارية الحمراء لتشغيل المولد.

٧٣- اتجه لآخر الممر وضع البطارية الحمراء مع البطاريات الأخرى.

٧٤- رتب البطاريات حسب الترتيب التالي من اليمين: أبيض، أخضر، أزرق، أحمر. ثم اضغط مفتاح التشغيل.

٧٥- ادفع الرف المجاور وخذ القابس.

٧٦- بعد أن تتلقى اتصالاً من ريك أخرج واتجه لغرفة التحكم.

٧٧- عند دخولك ممر المكتب ستهاجم من قبل ديناصور الرايتور بشكل مفاجئ اضغط زر الأكشن لدفعها بعيداً ثم تابع طريقك.



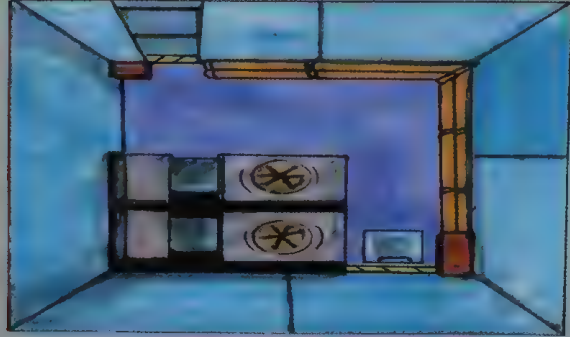
شغل سيجال الليزر لحجز الرايتور.

(أول تفرع في القصة)

يشاهد جيل شخصاً ما في الطوابق السفلى وفي نفس الوقت تتلقى اتصالاً من أحد أفراد فريقك المفقودين، وهذا يشكل أول نقطة تفرع في القصة فريك يريد التحقق من المكالمات اليانسة والتوجه للبحث من كوبر أو توم وجيل يريد بدء التحريات في الطوابق السفلى. وهنا عليك الاختيار بين أن تتبع جيل أو أن تتبع ريك.

٦٩- بعد مقابلة ريك وجيل أخرج من غرفة التحكم وأعبر من خلال غرفة الإدارة ومنها للمدخل الرئيسي لتصل الساحة الخلفية للمبنى عند بداية اللعبة.

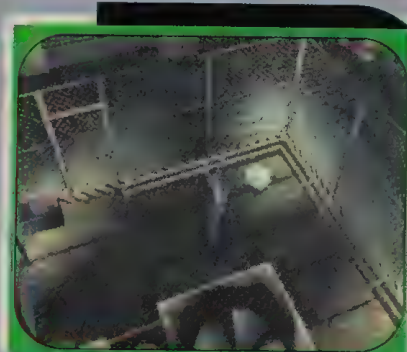
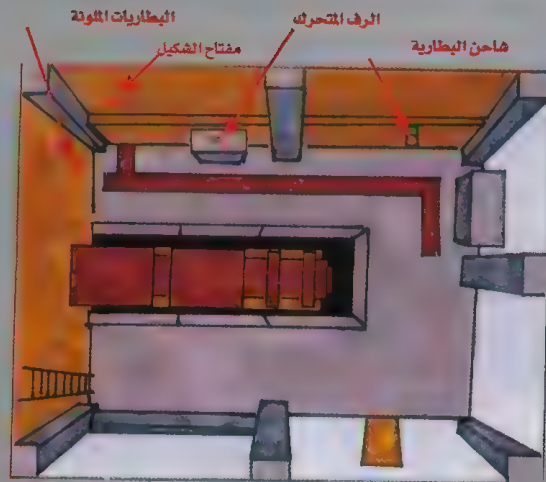
عندما تعود أدراجك إلى غرفة التحكم لتقابل ريك وجيل. ستتوجه لوصول التيار الكهربائي للطوابق السفلى لتتمكن من فحص المناطق السرية الموجودة تحت الأرض.



٧٠- استخدم المفتاح لفتح باب الساحة الخلفية المؤدية للمولد الاحتياطي.

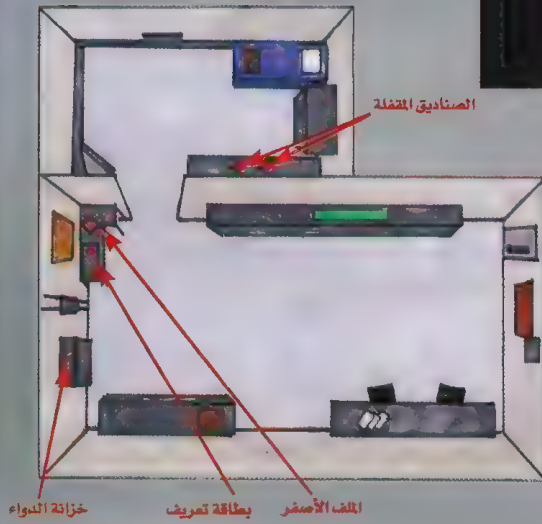
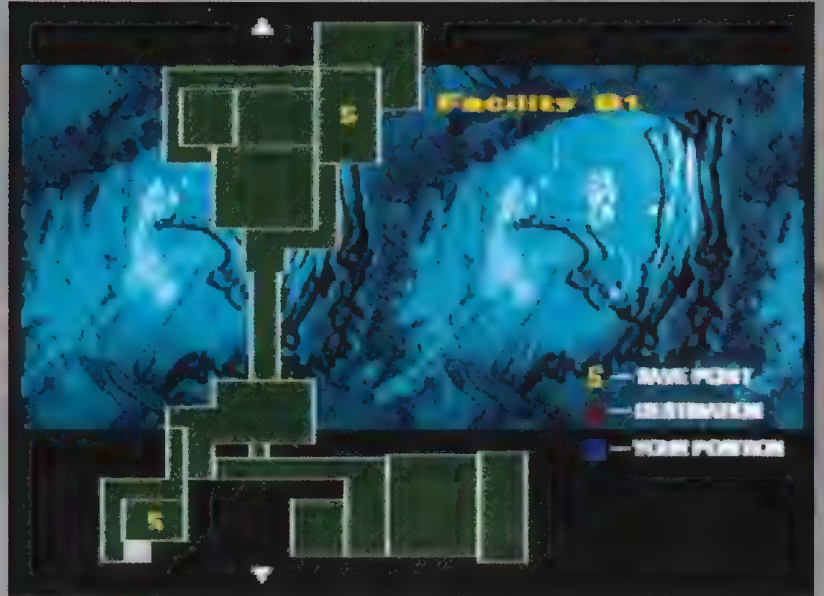
اصلاح المولد الاحتياطي

٧١- خذ علبة الأدوات، ثم انزل للقبو.



بعد حصولك على المفتاح افتح باب السور المعلق للفضاء الخلفي ومنه لتصل لغرفة المولد الاحتياطي.

غرفة الإمدادات الطبية



(أ-١) أخرج من غرفة التحكم.

(أ-٢) اتجه يساراً، وادخل من الباب المفتوح مؤخراً واتجه لأسفل الدرج.

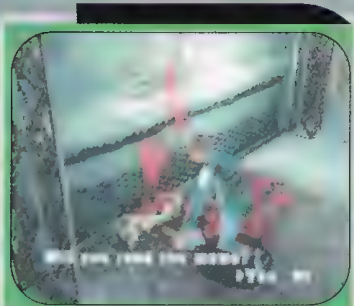
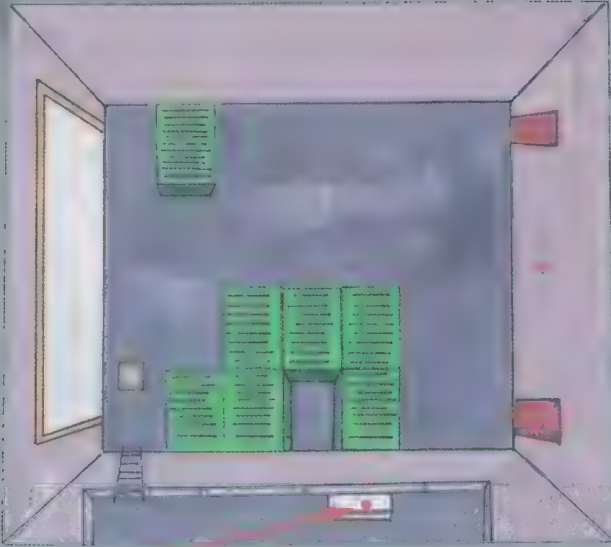


(أ-٣) ادخل الغرفة على يمينك وهي (غرفة الامدادات الطبية).

- (أ-٤) خذ بطاقة التعريف من فوق الطاولة وأبحث عن القابس في الصندوق الكرتوني، ثم تفقد الملف الأصفر، وبعد ذلك ابحث في خزانة الدواء عن بعض الأدوات.
- (أ-٥) توجه إلى الغرفة الملحقة حيث السرير.
- (أ-٦) ابحث عن الأدوات ولاحظ وجود صناديق مقلدة. ثم اخرج عائداً إلى الممر التابع لغرفة الامدادات الطبية بعد قيامك بحفظ تقدمك في اللعبة.
- (أ-٧) يمكنك قتل ديناصورات الكومبايس إذا أردت ذلك ثم عد إلى صالة (B1).

غرفة التخزين

(١٢-أ) ادخل إما من الباب الصغير الذي على الناحية اليمنى أو الباب المزدوج. كلاهما يقودان إلى غرفة التخزين.



جدة تجوز حولها الانجاز في غرفة التخزين

(١٣-أ) تفقد الحمولة ثم ألق نظرة على الجثة والمذكرة التي بجانبها وابحث في جميع أركان الغرفة عن الأدوات وسهماً أخضراً. (١٤-أ) غادر الغرفة واتجه إلى أعلى السلالم. (١٥-أ) توجه نحو الباب

المعلق بالشعار الذي رأيته من الحمام.

(١٦-أ) استخدم بطاقة

التعريف التي وجدتتها في

غرفة الإمدادات الطبية لتدخل إلى غرفة الاجتماعات الاستراتيجية.

(١٧-أ) ستلتقط ثلاثة أشياء من هنا وهي جهاز التعرف على البصمات

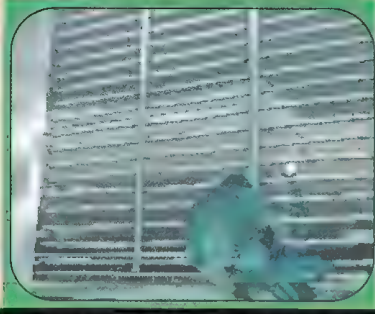
والقابس وقرص دي كي.

(١٨-أ) اقرأ الملف الأصفر للحصول على معلومات عن تصنيع بطاقة

اقرأ المذكرة في غرفة التخزين لتعلم بأنه من الممكن وجود قرص دي كي. كذلك ستكتشف أن العالم البائس في هذه الغرفة يشك في توم وهو زميلك الذي تسلل إلى هذه الجزيرة في مهمة الفريق السابق. هل من الممكن أن يكون قد تم كشف سر توم؟

هل أنت الدكتور كيرك؟

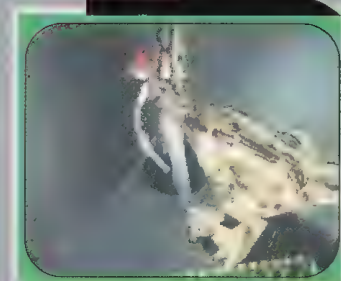
جيل يقوم بحركة تهور أخرى عندما يحاول اللحاق بدكتور كيرك ولكنه لم يكن موفقاً باللحاق به، لذا يقوم باللحاق بالعلماء، عندها يوجه إليك أوامره بأخذ المصعد نزولاً لتتمكن من دخول منطقة مدخل المختبر، ولتفعل ذلك يجب عليك الحصول على بطاقة التعريف الصالحة لدخول تلك المنطقة.



عندما يهاجمك الرابتور عند سور أشعة الليزر اركله نحو السور ليحترق.

(٨-أ) اجمع ما في هذه الغرفة من أغراض قبل أن تواصل التحرك نحو الباب الذي على الناحية اليمنى من بوابة الأمن وذلك للخروج.

(٩-أ) إذا تمت مهاجمتك في هذه الصالة من قبل الديناصورات قم بسحبهم إلى الأسلاك الكهربائية.



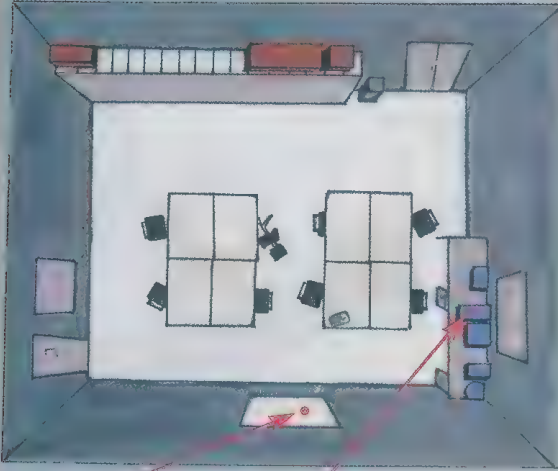
عندما يهاجمك الرابتور عند سور أشعة الليزر اركله نحو السور ليحترق.

(١٠-أ) أطفئ أشعة الليزر التابعة للنظام الأمني عند البوابة.

(١١-أ) افتح غرفة مولد الطاقة واجمع الأدوات عند الركن.

صنع هوية مزيفة

(أ-٢٢) عد إلى المكتب حيث الكمبيوتر واستخدم بطاقة التعريف.



الصندوق الأصفر

جهاز إصدار الهويات

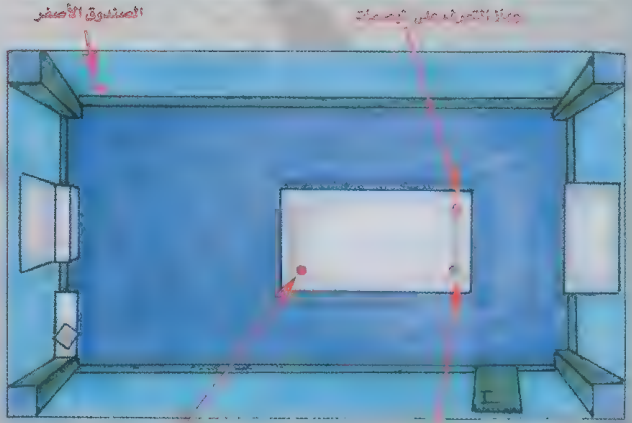
(أ-٢٣) إذا طلب الكمبيوتر منك رقم تعريف ادخل رقم (باول بيكر) وهو (٥٨١٠٤).



عند حصولك على بطاقة التعريف والرقم السري وبصمات الأصابع يمكنك إنشاء بطاقة تعريف جديدة.

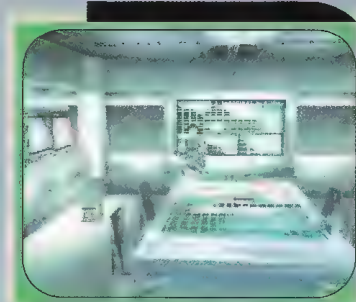
(أ-٢٤) اضغط على (YES) على جهاز التعرف على البصمات للحصول على هوية جديدة.

الحصول على بصمة باول بيكر



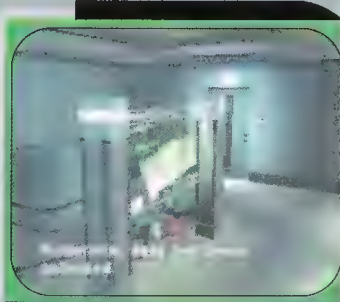
تعريف مزيفة.

(أ-١٩) ابحث عن الصندوق الأصفر عند الأركان ثم اخرج.
(أ-٢٠) عد إلى صالة المصعد عند صالة المدخل. وهنا ستجد جثة وستلاحظ أن جهاز الاتصال الخاص بهذه الجثة مطفأة وهذه الجثة تمثل (باول بيكر).



ستجد العديد من الأدوات الهامة في غرفة الاجتماعات الاستراتيجية منها جهاز التعرف على البصمات.

(أ-٢١) استخدم جهاز التعرف على البصمات لحفظ بصمات الجثة.



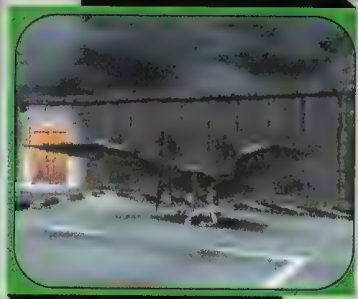
استخدم جهاز التعرف على البصمات على العالم الميت. لابد أنه باول بيكر.

لفز الهوية المزيفة

سيكون لدى ريجينا اختاران عند صنعها للهوية المزيفة، والتي ستمكنها من دخول معظم مناطق المبنى حيث يمكنها استخدام جهاز التعرف على البصمات على باول بيكر. (وهو الشخص ذو جهاز الاتصال المقلد). أو الدكتور/ جون دويل وهو الشخص الميت خارج المدخل الرئيسي، وفي كلا الطريقتين الطريقتين يتوجب عليها إدخال رقم التعريف الخاص بكل شخصية تأخذ بصمتها، وستجد رقم باول بيكر في اللوحة البيضاء على الجدار وهو (٥٨١٠٤) ورقم الدكتور دويل ستجده على ورقة ملقاة بالقرب منه خارج المدخل الرئيسي والرقم هو (٥٧٠٣٦) وكلا الرقمين سيمكناها من دخول معظم بوابات المبنى.

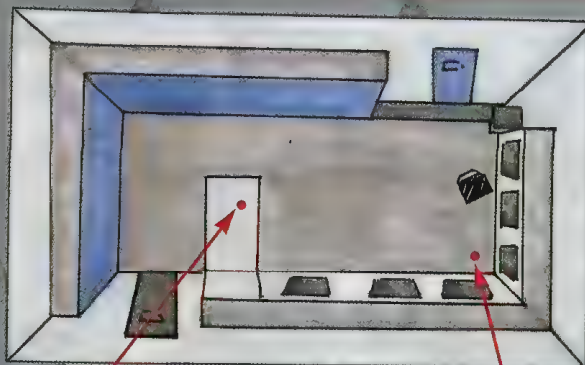
بعد أن تجد مذكرة العالم ستعلم بأن لدى (توم) قرص دي دي كي. وآخر ما تعلمه عنه أنه اتجه باتجاه شرق المبنى، لذا يجب عليك الاتجاه شرقاً. عند وصولك إلى المدخل الخلفي للمبنى سيقوم ريك بمحادثتك (ريك هو من كان يبحث عن توم) وإخبارك بأن توم قد توفي مما يعتبر نقطة ليست في صالح الفريق. كذلك لا يزال الرجل الخامس في الفريق واسمه (كوبر) مفقوداً مما يعني أنه لا يوجد سواك أنت وريك وجيل، ويعني أن اللعبة تزداد تعقيداً. كذلك ستنضم أنواع جديدة من الديناصورات، لذا استعد وكن يقظاً وحاول التخلص منهم إما بإطلاق النار عليهم أو بمناورتهم عند المروحة الكبيرة لأنهم إذا سقطوا في المروحة فتأكد بأنك تخلصت منهم.

(أ-٣٤) اضغط باستمرار على أزرار يد التحكم للهروب من مخالب طائر التيرانودون. التقط السلاح الملقى على الأرض وابتعد بعيداً عن الطائر.



عند دخولك إلى منطقة المصعد الكبير لأول مرة سيقوم ديناصور التيرانودون بمهاجمتك والتقاطك من الأرض. عندها واصل الضغط على زر (X) للهروب من بين مخالبه قبل أن يرميك إلى الأرض.

(أ-٣٥) ابحث عن الصندوق في الخلف من الناحية اليمنى والتقط قابساً من هناك. (أ-٣٦) ادخل إلى غرفة التحكم بالمصعد. (أ-٣٧) تفقد جثة توم وخذ قرص دي دي كي منه وغادر الغرفة. (أ-٣٨) بعد الخروج من الغرفة اتجه عائداً من الطريق الذي أتيت منه وعند الوصول إلى الممر القدر، ستتهز الأرض لذا واصل الضغط على أزرار التحكم للهروب من الهاوية.

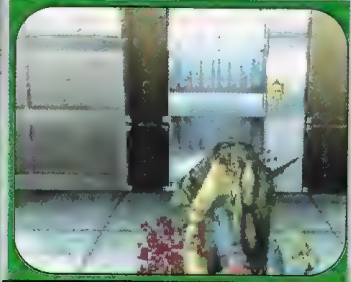


قرص دي دي كي

قرص دي دي كي

(أ-٣٥) عد إلى المصعد وأدخل بطاقة تعريفك الجديدة لتتمكن من الدخول إلى المنطقة الواقعة أسفل السلالم. (أ-٣٦) في منطقة (B1) اضغط زر (X) بسرعة للهروب من هجوم ديناصور الرابتور الذي أمامك.

(أ-٣٧) تخلص من الرابتور أو اهرب منه وتوجه إلى منطقة مدخل المختبر. (أ-٣٨) خذ الأدوات الموجودة على الطاولة. (أ-٣٩) جرب

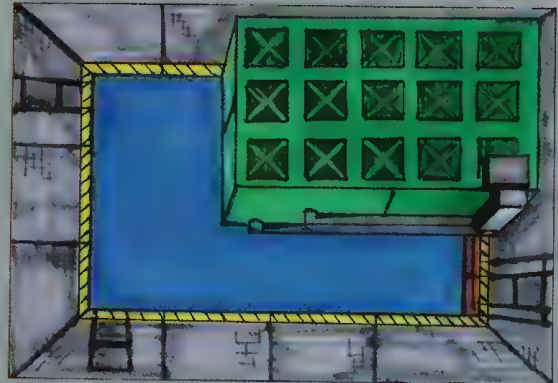


الدخول من البوابة الرئيسية للمختبر

سيهاجمك ديناصور رابتور من السقف عند دخولك إلى المصعد متجهاً إلى الطاولة (B1)

ستلاحظ أنك لن تستطيع الدخول لذا عد من حيث أتيت للحصول على أقراص دي دي كي. (أ-٣٠) اذهب من نفس الطريق الذي سلكه ريك عندما كان يلحق بتوم (شرق المدخل الخلفي للمبنى) واتجه نحو المصعد الكبير.

لقد توفي أحد أعضاء الفريق



(أ-٣١) بعد تلقيك لاتصال من ريك اتجه نحو الطريق المؤدي إلى المصعد الكبير.

(أ-٣٢) قاتل الرابتور وتفقد المنطقة للحصول على بعض الأدوات. (أ-٣٣) ادخل عبر الباب المؤدي إلى المصعد الكبير.



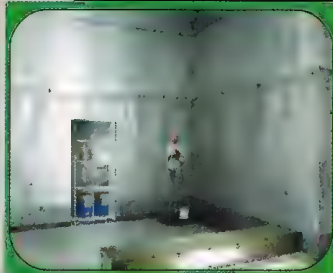
عند وصولك إلى المنطقة التي بدأت منها اللعبة سيقوم ريك بالاتصال بك لإخبارك بأن توم قد لقي حتفه.

الجزء الثاني

التفرع
(١)

الحاق بجيل

(٤٣-أ) انزل السلم في هذه الغرفة وحرك الرف بعيداً عن طريقك، والتقط بطاقة الرافعة (B1) وبعض الأدوات من الركن.

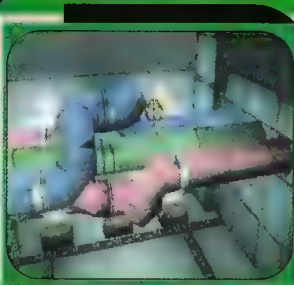


حرك الرف والتقط بطاقة الرافعة في الركن عند نزولك في غرفة المصعد.

(٤٤-أ) الآن ألق نظرة على الأجهزة. هذه الأجهزة الستة تتحكم في ستة أنابيب تقوم بتوصيل الطاقة إلى المصعد، مهمتك هنا هي أن تقرر الترتيب الصحيح الذي يجب أن تكون عليه الأنابيب.

لغز طاقة المصعد

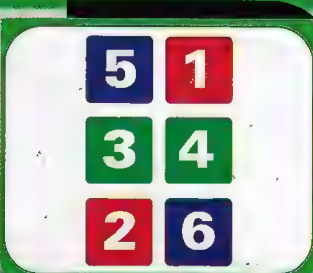
قم بتعديل مسارات الأنابيب بضغط المفاتيح بهذا الترتيب: اضغط المفتاح الأحمر في أعلى الناحية اليمنى ثم المفتاح الأحمر في أسفل الناحية اليسرى ثم المفتاح الأخضر في منتصف الناحية اليسرى ثم المفتاح الأخضر في منتصف الناحية اليمنى، الآن اضغط المفتاح الأزرق في أعلى الناحية اليسرى وأخيراً احفظ المفتاح الأزرق أسفل الناحية اليمنى. بذلك سيتم توصيل الكهرباء إلى المصعد.



سيتم حل اللغز عندما تتمكن من تركيب الأنابيب في خط واحد.



ستجد ستة أجهزة كل منها يحتوي على ثلاثة مفاتيح بألوان مختلفة، واعتماداً على المفاتيح التي تضغطها والأجهزة سيتم تحريك أنابيب مختلفة.



هذا الرسم يوضح الأجهزة الستة وترتيب الدخول إليها بالإضافة إلى لون الزر الذي يتوجب عليك ضغطه.



يبدو أن توم المسكين تولى في غرفة التحكم بالمصعد بسبب فقدان الكثير من الدم. خذ قرصي الذي دي كي وأخرج من هنا.

اكتشاف الهاوية

(٣٩-أ) عد إلى غرفة التحكم بالمصعد الكبير.

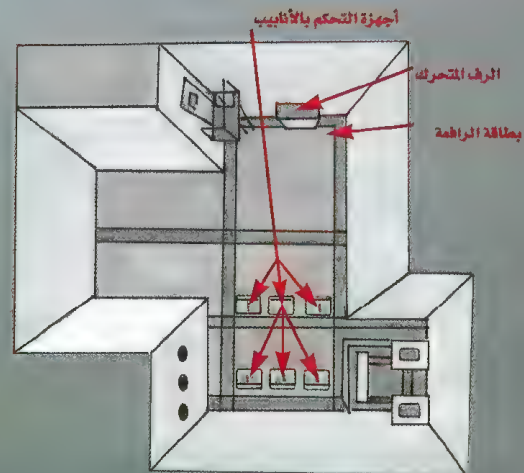
(٤٠-أ) عد إلى الغرفة التي يوجد بها توم، تخطاه واتجه نحو البوابة المنزقة والموجودة خلف الغرفة. (٤١-أ) تفقد الخريطة وواصل المسيرة وبعد عبورك الأقفال أخرج إلى الممر ثم إلى غرفة الطاقة وأعبر المروحة.



ها هو اختبار آخر لقدوات (ريجينا) حيث تنهار الأرض من تحتها لذا ينبغي عليها النضال لكيلا تسقط في الهاوية.

توصيل الطاقة للمصعد

(٤٢-أ) احذر من ديناصورات التيرانودون الطائرة وادخل إلى غرفة الطاقة الخاصة بالمصعد.



استخدام الرافعة

- (أ-٤٧) عند دخولك إلى المنطقة الرئيسية من الطابق (B1) تسلق السلم لتصل إلى الرافعة.
- (أ-٤٨) ادفع الرف لتجد ما تلتقطه ثم استخدم بطاقة الرافعة (B1) لتشغيل الرافعة.
- (أ-٤٩) كما هو موضح في الخريطة حرك بعض الصناديق لتصل إلى أجهزة التحكم بالرافعة.
- (أ-٥٠) ثم عد واتجه إلى المصعد.
- (أ-٥١) عد إلى المختبر حيث انتهت مهمة هذا الجزء من الحل الكامل.

(أ-٤٥) أخرج، وإذا أمسك بك طائر التيرانودون اضغط أزرار التحكم لسحبه إلى المروحة.



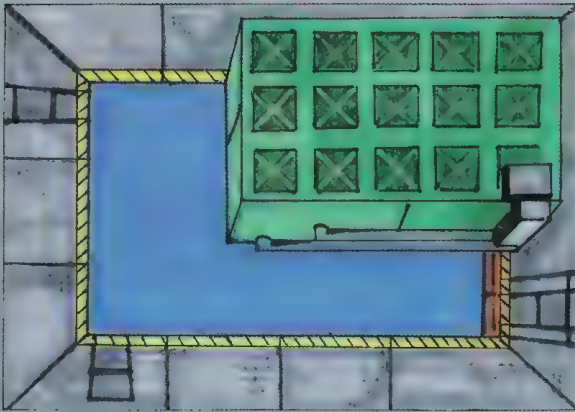
ها أنت تختطف مجدداً من قبل هذا الديناصور الطائر، وهذه المرة ستنتقم أليس كذلك؟

الجزء الثاني

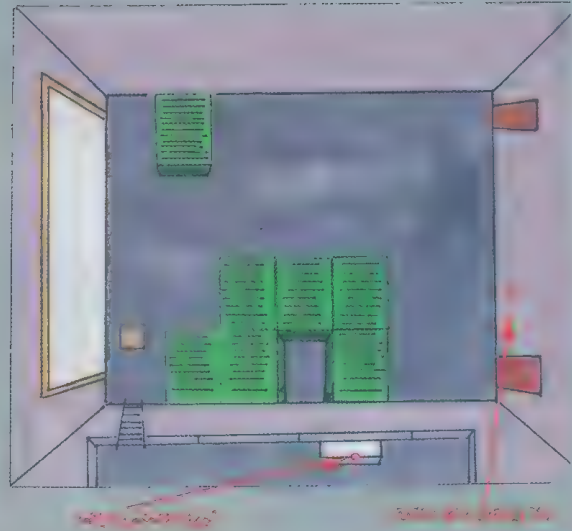
التفرع (ب): اللحاق بريك

المزيد من الألغاز حول الدكتور كيرك

- (أ-ب) من غرفة التحكم. إتبع ريك خروجاً باتجاه الركن الجنوبي الشرقي من الخريطة التي بحوزتك.



(أ-٤٦) عد إلى المصعد الكبير وتوجه منه إلى الجزء الأول من الطابق الأرضي. ستجد أن الصناديق تسد طريقك.



يتوجب عليك أن تفكر في طريقة تشغيل الرافعة لفتح الطريق المسدود وبالتالي إكمال اللعبة.

ولحل هذا اللغز يتوجب عليك القيام بخطوتين هما:

الخطوة الأولى: فوق مرتين، يسار مرة واحدة، أسفل مرة واحدة خطاف (Hook)، يمين مرتين، إطلاق (Release).

الخطوة الثانية: فوق مرتين، خطاف (Hook).

هذه الخطوات ستتمكنك من تحريك الصناديق وبالتالي العبور

لفز الرافعة

لحسن الحظ ستجد توم حياً. وسيعطيك قرص دي. دي. كي يحمل الحرف ج وبعض المعلومات عن الدكتور كيرك. سيخبرك بأن الدكتور كيرك عالم مجنون وأن تجاربه حول الطاقة مجرد غطاء لتجارب ذات أهداف غير معروفة. ومن الواجب عليك القيام بتأمين الطريق الآمن إلى مبنى المختبر. عبر الطريق الموصل سيضربك ما يشبه الزلزال ومن الممكن أن يكون من فعل ديناصور ضخم. على كل حال سيقوم هذا الزلزال بإخافتك بصورة كبيرة.



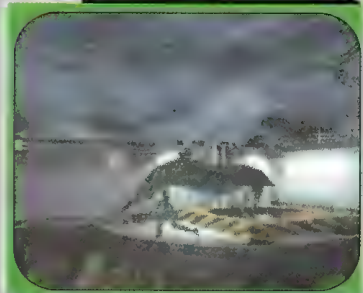
توم لا يزال حياً ولكنه لن يستطيع الصمود ما لم تأخذ بيده إلى مكان آمن.

زلزال؟

(٩-ب) خذ قرص دي دي كي الذي يحمل الحرف A للمرة الثانية من الطاولة ثم اخرج من هذه الغرفة.
(١٠-ب) واصل في الطريق الذي أنهت منه خروجاً إلى الممر الموصل وعند إنهيار الأرض من تحتك واصل الضغط على أزرار التحكم لكيلا تسقط.
(١١-ب) يتوجب عليك أن تجد لك طريقاً للعودة وعند تفقدك المصعد الكبير ستجد أن الكهرباء قد انقطعت عنه.
(١٢-ب) عد إلى غرفة التحكم بالمصعد حيث ريك وتوم عبر من الباب المنزلق بالخلف.
(١٣-ب) ألق نظرة متفحصة على الخريطة التي تمثل المنطقة الخارجية.

(١٤-ب) اعبر

الأبواب حتى تصل إلى الخارج ثم أعبّر المروحة وراوغ الديناصور الطائر. (١٥-ب) ابحث عن علية الأدوات عند الركن.



اعبر بجانب ديناصور التيرانودون الطائر لتصل إلى غرفة طاقة المصعد.

(٢-ب) واصل المسيرة خلف ريك إلى البوابة التي تقودك إلى المصعد الكبير. انتبه من ديناصوري الرابتور في طريقك. كذلك ستجد علب أدوات في طريقك في الممر.

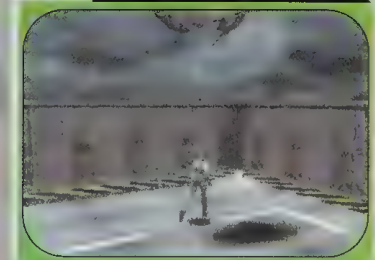
(٣-ب) عند نهاية الممر ادخل من الباب المزدوج.
(٤-ب) الآن يقوم ديناصور الثيرانودون الطائر بمحاولة لاختطافك مجدداً.
(٥-ب) عند ظهور مؤشر الخطر قم بالضغط على أزرار التحكم للإفلات من مخالب هذا المخلوق.

(٦-ب) عند وصولك سالماً إلى الأرض راوغ هذا الديناصور المجنح والنقط سلاحك كما ستجد علب أدوات.

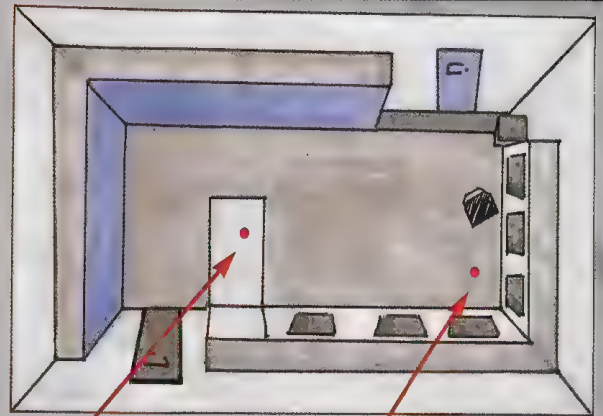
(٧-ب) التقط القابس الذي ستجده بالقرب من الصناديق عند الباب الأيمن خلف غرفة التحكم بالمصعد.



عند مواجهتك لأكثر من ديناصور رابتور واحد. من الأفضل لك استخدام أسهم التخدير للمرور منهم بدون أية مشاكل.



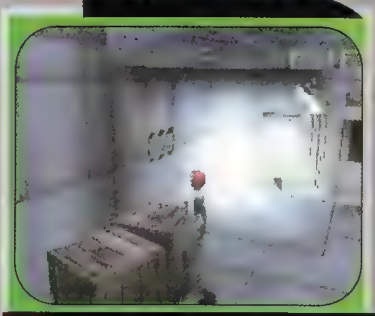
إذا تم التقاطك من قبل ديناصور الثيرانودون الطائر من الممكن أن تسقط سلاحك لذا عند وصولك إلى الأرض تأكد من التقاطه وإعادة التسلح به.



قرص دي دي كي

قرص دي دي كي يحمل الحرف "T"

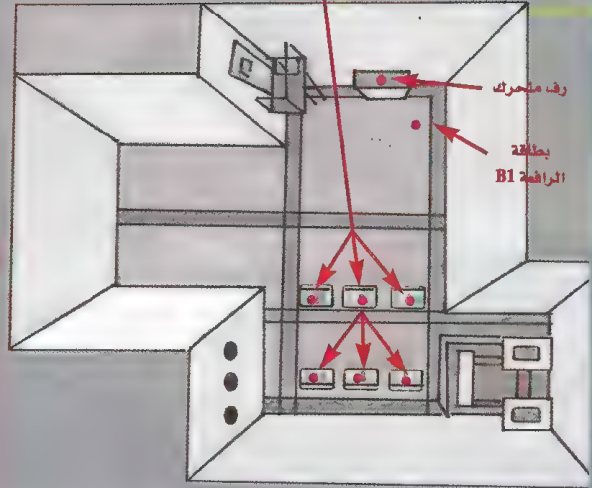
(٨-ب) ادخل الغرفة التي بجانبك وهي غرفة التحكم بالمصعد.



تفقد الصندوق القريب من الباب لتجد القابس.

إعادة التيار الكهربائي إلى المصعد

أجهزة التحكم بالأنابيب



(١٦-ب) ادخل من

الباب البعيد عن غرفة طاقة المصعد.

(١٧-ب) ابحث عن

السلم وتسلقه نزولاً.

حرك الرف عن

طريقك واحصل على

علبة الدواء، كذلك

بطاقة الرافعة III على

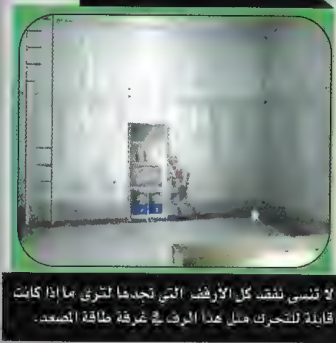
الأرض في الركن.

(١٨-ب) الآن الق نظرة على الأجهزة التي أمامك، هذه

الأجهزة الستة تشغل الأنابيب الستة التي تتحكم بتوصيل

الكهرباء إلى المصعد. ومهمتك هنا هي أن تقرر ترتيب الأجهزة

ولون المفاتيح الذي سيمكنك من إيصال الكهرباء إلى المصعد.



لا تنسى تفقد كل الأرفف التي تجدتها لتتري ما إذا كانت قابلة للحرك مثل هذا الرف في غرفة طاقة المصعد.

(١٩-ب) اخرج من غرفة

طاقة المصعد وسيقوم طائر

الثيرانودون بالتقاطك

مجدداً، وللهروب منه اضغط

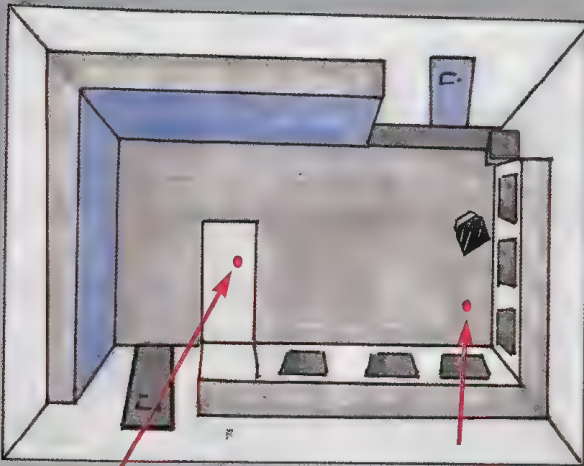
أزرار يد التحكم وقم بعد

ذلك بدفع المخلوق نحو

المروحة.

(٢٠-ب) ستجتمع في غرفة

التحكم بريك وتوم.



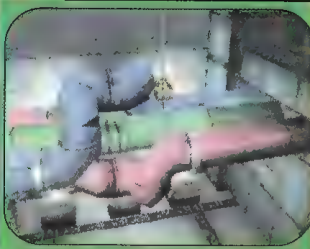
قرص دي دي كي

قرص دي دي كي

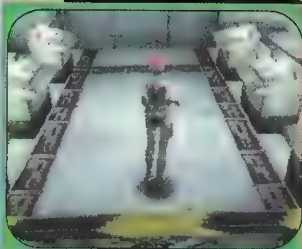
(٢١-ب) اخرج إلى لوحة التحكم بالمصعد الكبير وشغله عن طريق

الكهرباء التي تم توصيلها بالأنابيب.

(٢٢-ب) تحرك بصحبة ريك وتوم للجزء الأول من الطابق الأرضي.



سيتم حل اللغز عند ترتيب الأنابيب بهذا الشكل



سيتم حل اللغز عند ترتيب الأنابيب بهذا الشكل. ستجد ستة أجهزة في كل منها ثلاثة مفاتيح. اعتماداً على لون المفتاح والجهاز سيتم تحريك الأنابيب التي تتحكم في وصول الكهرباء للمصعد.

لغز
طاقة
المصعد

قم بترتيب الأنابيب بضغط مفتاح

ملون من كل جهاز من الأجهزة الستة.

ويجب عليك اتباع هذا الترتيب:

إضغط المفتاح الأحمر في الجهاز أعلى

الناحية اليمنى ثم اضغط المفتاح

الأحمر في الجهاز أسفل الناحية

اليسرى ثم المفتاح الأخضر الذي في

منتصف الناحية اليسرى ثم المفتاح

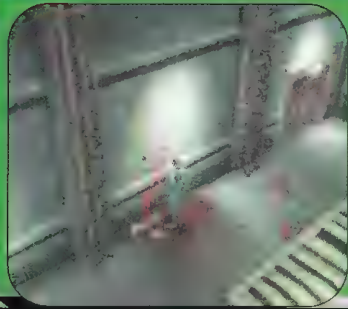
الأخضر الذي في منتصف الناحية

اليمنى، ثم المفتاح الأزرق في أعلى

الناحية اليسرى وأخيراً اضغط المفتاح

الأزرق أسفل الناحية اليمنى. الآن تم

توصيل الكهرباء إلى المصعد.

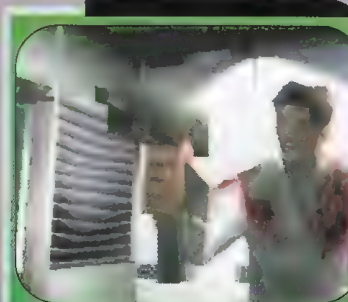


عندما تنتقل الجثة إلى غرفة التخزين، ستجد مذكرة تحمل معلومات ليست بذات أهمية طالما أنك حصلت على فرصين دي. دي. كي تحمل الحرف A.

(٢٦-ب) تحدث إلى ريك وسيخبرك بأن تواصل مهتمك وبأنه سيعتني بتوم. ستجد في نهاية الغرفة جثة قم بتفقدتها .
(٢٧-ب) اقرأ المذكرة التي بجانب الجثة والتقط علبة الأدوات من ركن هذه الغرفة.

توم يضحى بحياته من أجل الفريق

(٢٨-ب) غادر هذه الغرفة من الباب الصغير على الناحية اليسرى، هنا سيتوقف اللعب مؤقتاً لتنتقل إلى عرض سينمائي ترى فيه ريك يأخذ توم إلى غرفة الدواء عندها يقوم ديناصور رابتور بمهاجمتهم.



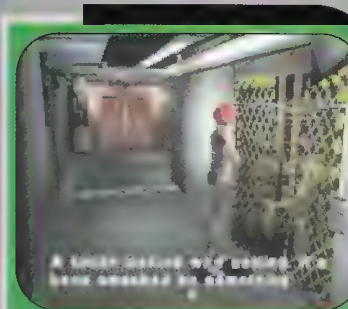
مشهد موت توم من المشاهد المؤثرة في اللعبة فقد مات مقاتلاً من أجل الفريق ياله من مسكين.

(٢٩-ب) بعد أن يضحى توم بنفسه من أجل الفريق سنتمكن من مواصلة اللعب. ابحث عن أية علب أدوات حولك.
(٣٠-ب) افتح

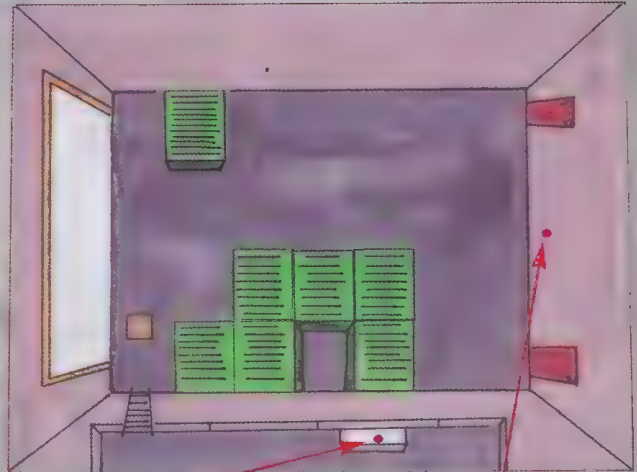
طريقاً لغرفة المولد، أغلق بوابة

الأمن ثم توجه إلى الركن.

(٣١-ب) بسرعة اضغط على أزرار التحكم للهروب من ديناصور الرابتور الذي يقوم بمهاجمتك وادفعه إلى السور الكهربائي.



سيقوم ديناصور رابتور بمهاجمتك عبر هذا السياج.



جهاز التحكم بالرافعة

جثة معها مذكرة

(٢٣-ب) اذهب من خلال الباب الكبير وتسلك السلم صعوداً لأن الطريق مغلق أمامك.
(٢٤-ب) حرك الرف جانباً لتجد علبة أدوات ثم اقرأ تعليمات تشغيل الرافعة.
(٢٥-ب) استخدم بطاقة الرافعة B1 لتشغيل الرافعة، ثم استخدمها لتحريك الصناديق الضخمة عن طريقك.



بعد توصيل الكهرباء استخدم المصعد لتوجه إلى B1

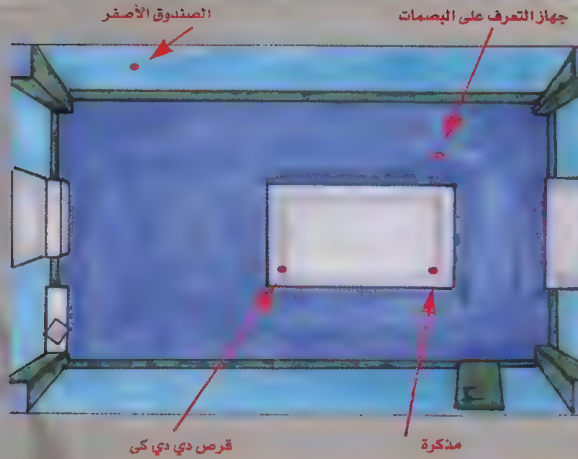
لفز الرافعة



عليك معرفة كيفية تشغيل الرافعة كي تتمكن من فتح الممر ومواصلة اللعب.

ستجد في هذا اللفز مجموعة من الاختيارات مثل (٢١) أو (١٠) (HOOK) أو (RELEASE) ويتوجب عليك فتح طريق باستخدام الرافعة والسبب ما فإن هذه الرافعة تتحرك بحركات معدودة. يوجد العديد من الطرق ولكن إليك هذه الطريقة:
الخطوة الأولى:
(٢١)، (١٠)، (١١)، (HOOK)، (٢٠)، (RELEASE).
الخطوة الثانية: (٢١)، (HOOK).
بهذه الخطوات ستتمكن من عبور ساحة الحاويات وبالتالي مواصلة اللعبة.

غرفة الاجتماعات الاستراتيجية



بعد حصولك على بطاقة التعريف ستتمكن من دخول الباب الوحيد المغلق المتبقي.

وقرص دي دي كي يحمل الحرف E بالإضافة إلى قابس.

(٤١-ب) بعد قراءتك عن جهاز التعرف على البصمات ابحث في الصندوق الأصفر ثم اخرج وعد إلى شمر السلالم بالقرب من غرفة التحكم.

(٤٢-ب) اصعد السلالم عائداً إلى قاعدة B1 والبوابة المغلقة.

(٤٣-ب) بعد تلقيك اتصال جيل عد عبر مكتب الإدارة إلى قاعة المصعد. في طريقك ستجد جثة. بعد تفحص جهاز الاتصال ستعلم بأن هذه هي جثة باول بيكر.

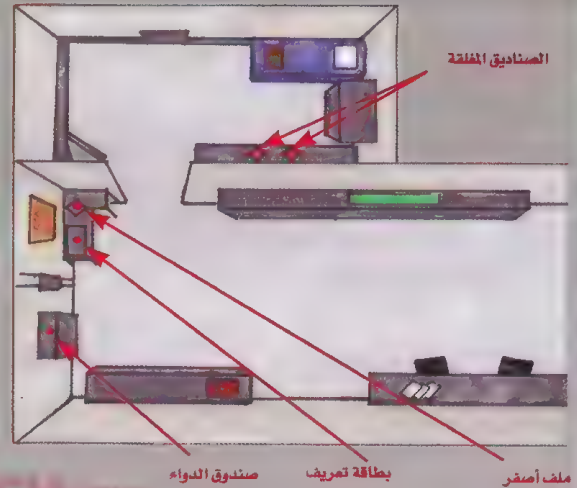
(٤٤-ب) خذ بصمات باول بيكر باستخدام جهاز التعرف على البصمات ثم جرب المصعد. وعد إلى جهاز الكمبيوتر في المكتب وستجد في المكتب



سيصل جيل ، ويطلب منك النزول إلى الطابق B1 لذا سيتوجب عليك استخدام المصعد.

التوجه إلى غرفة الإمدادات الطبية

(٣٢-ب) اعبّر خلال الباب.
(٣٣-ب) التقط علبة الأدوات في الممر وخذ المذكرة التي تخص البوابة المغلقة.
(٣٤-ب) اعبّر ممر غرفة الإمدادات الطبية.
(٣٥-ب) تجاهل ديناصورات الكومبايس الصغيرة واتجه إلى غرفة الإمدادات الطبية والتي ستجدها آخر الممر على اليسار.



ريك وريجينا يقومان بتذكر زميلهما الذي مات من أجلهما.

(٣٦-ب) بعد أن تكتشف أن توم لقي حتفه خذ بطاقة التعريف من الأرض والقابس من الصندوق وابحث في صندوق الدواء وأركان الغرفة عن علبة الأدوات. تفحص الملف الأصفر وابحث عن معلومات تدلك على طريقة تصنيع هوية مزيفة، كذلك تفقد الصناديق المغلقة مقابل السرير.

(٣٧-ب) اترك الغرفة واصعد السلالم مجدداً.

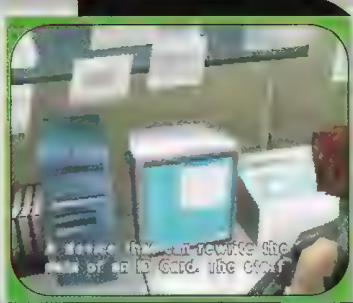
(٣٨-ب) عندما تصل إلى الدور الأول قم بفتح الباب الذي لم يفتح من قبل ويحمل شعاراً فوقه، وستجده قرب الحمام.

(٣٩-ب) استخدم بطاقة التعريف التي وجدتها لدخول غرفة الاجتماعات الاستراتيجية.

(٤٠-ب) بداخل الغرفة ستجد جهاز التعرف على البصمات

لفز بطاقة التعريف المزيفة

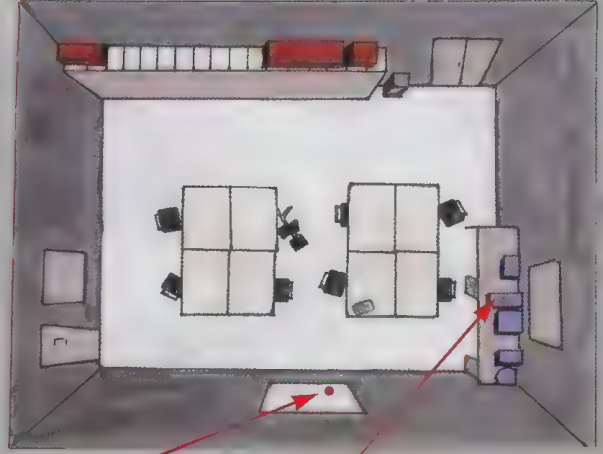
لدى ريجينا اختياريان عند صنعها لبطاقة تعريف مزيفة تمكنها من دخول الأبواب المغلقة في المبنى. حيث يمكنها استخدام جهاز التعرف على البصمات على جثة باول بيكر (الشخص الذي معه جهاز اتصال) أو استخدام الجهاز على جون دويل (الشخص الميت خارج المدخل الرئيسي) وستوجب على ريجينا ادخال رقم سري. الرقم السري لباول بيكر هو (٥٨١٠٤) وستجده على لوحة المذكرات. ورقم جون دويل هو (٥٧٠٣٦) وستجده في قطعة ورق بالقرب من الجثة. وفي كلا الحالتين ستحصل على بطاقة تمكنك من دخول الأبواب المغلقة في المبنى.



صنع بطاقة تعريف مزيفة أمر سهل. يجب عليك أولاً تغيير الشخصية التي تريد، ثم اصنع بطاقة مزيفة على أساسها.

السيد / بيكر.... سابقا

علبة أدوات.
(٤٥-ب) ادخل الرقم (٥٨١٠٤) في جهاز الكمبيوتر، سيوجه لك الجهاز رسالة لادخال البصمة، عندها استخدم جهاز التعرف على البصمات.
(٤٦-ب) خذ بطاقة التعريف المزيفة. الآن يمكنك استخدام المصعد.



كومة المذكرات

جهاز الكمبيوتر الخاص
ببطاقات التعريف

صنع بطاقة تعريف مزيفة

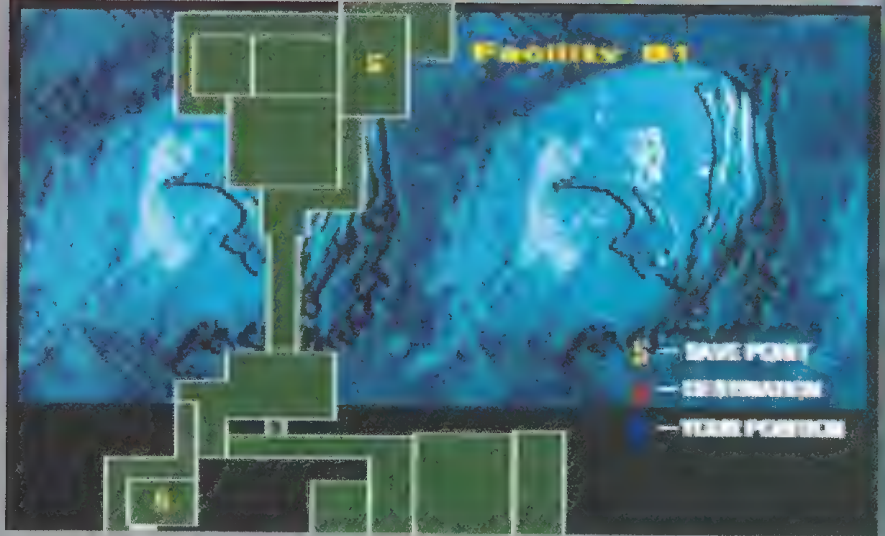
الموجود في قاعة المصعد.
(٤٧-ب) في المصعد سيقوم ديناصور رابتور بمهاجمتك فجأة من سقف المصعد، وأصل الضغط على أزرار التحكم للهروب من مخالفته ثم تخلص منه.
ومن الآن ستواصل الفرع الرئيسي من هذا الحل الكامل.



بمجرد أن تعتقد أنك في مأمن من الديناصورات، سيقوم هذا بمهاجمتك مجدداً.

الجزء الثالث اكتشاف الطابق (B1)

في منطقة دخول المختبر (B1) التقط علبة الأدوات ثم تصفح كتاب الأمن لتجد معلومات عن أقفال الذي دي كي المطورة. خذ خريطة (B1) من الجدار.



لحل لغز أقراص الذي دي كي يتوجب عليك ترجمة الأرقام التي أمامك إلى حروف.

لغز المختبر

لتمكن من دخول المختبر سيتوجب عليك استخدام قرصي الذي دي كي الحاملان للحرف (L). الرقم التسلسلي في هذا اللغز هو (٣٤٥٦٧٨) وكل رقم من هذه الأرقام يمثل حرفاً من حروف الأبجدية الانجليزية وترتيب هذا الحرف هو ما يمثل هذا الرقم. مثلاً رقم ١ يعني حرف A ورقم ٢ يعني حرف B. إذن ستكون الحروف هي:

C = ٣

D = ٤

E = ٥

F = ٦

G = ٧

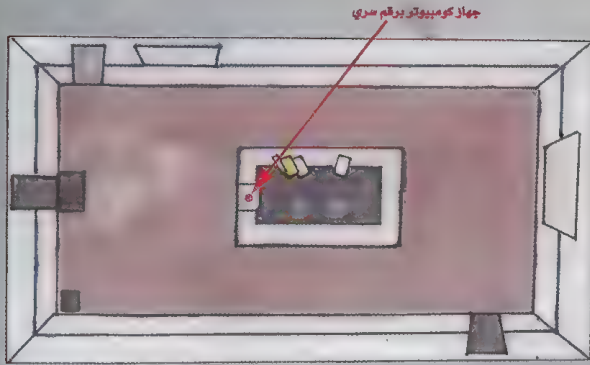
H = ٨

أما الكلمة التي ستفتح لك باب المختبر فهي (LABORATORY).

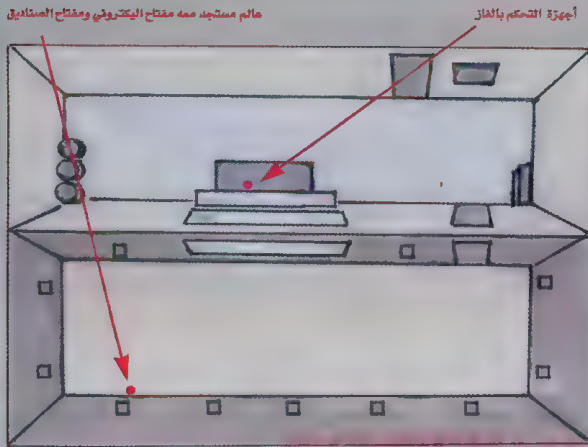
الحصول على قطعة تطوير المسدس

- ٢- عند توجهك إلى نهاية القاعة ستجد بوابة مغلقة عندها سيقوم ديناصوران بمهاجمتك لذا تخلص منهما.
- ٣- أعبّر الباب المزدوج الذي أمامك.

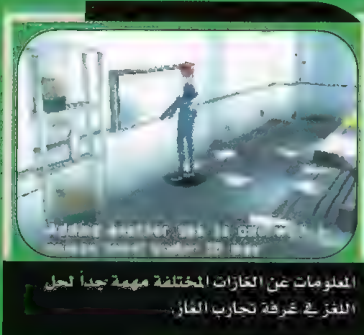
- ١٤- عد إلى غرفة الكمبيوتر.
١٥- ادخل الرقم (٧٢٤٨) في الكمبيوتر.
١٦- عد إلى غرفة اجتماعات الباحثين.



١٧- افتح الباب المجاور الذي فتح حديثاً.



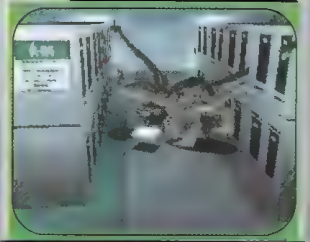
ستزداد أحداث القصة إثارة عند وصولك إلى غرفة اجتماع الباحثين. بالداخل ستجد أدلة عن موقع المختبر السري والقريب من المكان الذي أنت فيه. حيث يقوم الدكتور/ كيرك بإجراء تجاربه الغامضة عن الطاقة. هذه الغرفة تحتوي كذلك على معلومات مهمة على اللوحة البيضاء المعلقة على الجدار عن خليط الغازات: الغاز الأحمر يقضي على تأثير الغاز الأخضر. الغاز الأزرق يقضي على تأثير الغاز البرتقالي. الغاز الأخضر يقضي على تأثير الغاز البنفسجي.



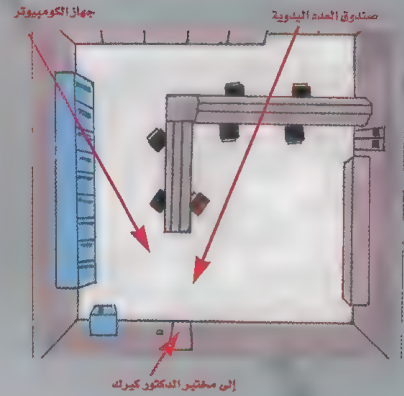
هذه المعلومات ستفيدك في غرفة تجارب الغاز. حيث سيتوجب عليك مزج بعض المواد الكيميائية للقضاء على مفعول الغاز السام داخل الغرفة، بالفعل هذا العمل يبدو كمعمل مجنون لعالم ذي فكر مدمر.

- ٤- تجنب ديناصور الرابنور الذي في المكتبة.

- ٥- عند المخرج ستجد علبة أدوات.
٦- كما ستجد قطع لتطوير مسدسك.
٧- عد عبر الطريق الذي أتيت منه. ادخل البوابة على يسارك وأغبر الباب الآخر. وابحث عن صندوق الطوارئ الأحمر.
٨- بعد دخولك غرفة الكمبيوتر اقرأ كتيب الأمن وتفقد الكمبيوتر



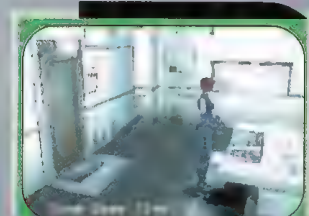
على ما يبدو ستصادف ديناصور رابنور في كل غرفة من غرف المختبر. ومن الأفضل أن تقضي على هذا الديناصور لأنك ستعود إلى هذه الغرفة لاحقاً. ولا تنس أن قطع تطوير السلاح في هذه الغرفة.



- ٩- خذ علبة الأدوات في نهاية الغرفة وأخرج من الباب القريب منك.
١٠- بعد عبورك لهذا الممر ستمر من بوابة أمنية حيث ستجد علبة أدوات هناك.

دخول غرفة تجارب الغاز

- ١١- توجه إلى غرفة اجتماعات الباحثين وهي أول غرفة إلى اليسار بعد دخولك إلى القاعدة.



باب غرفة تجارب الغاز مغلق من الداخل. ولكن يمكنك فتحه باستخدام الرقم السري الذي ستجده على جهاز الكمبيوتر في الغرفة. خذ الرقم وادخله في الكمبيوتر الذي في غرفة الكمبيوتر.

- ١٢- خذ قرص دي دي كي الحامل للحرف B من طاولة الاجتماعات وتفقد صحيفة الباحثين ثم ألق نظرة على اللوحة البيضاء على الجدار.
١٣- قبل مغادرتك. إبحث عن الرف الذي ستجد عليه قابساً ثم خذ رقم فتح الأقفال (٧٢٤٨) من الكمبيوتر.



هذه هي أروع الطرق للانتقام من الديناصورات في اللعبة.



هذا اللغز عزف إلى حد ما، فلدريك الكثير من الوقت لتخمين تركيبة الغاز الصحيحة.

مفتاح B

سيكون العالم ممثلاً لك الآن أنتذته من غرفة الغاز السام لذا سيعطيك مفتاح (BI) ليساعدك في الدخول إلى المختبر الشخصي للدكتور/ كيرك. هذا المفتاح (وهو عبارة عن رقيقة إلكترونية «CHIP») سيكون منقوش عليه الرقم (٣٦٩٥) ويتوجب عليك الآن البحث عن المفتاح الآخر.

إبطال مفعول الغاز السام

١٩- من عند الجهاز اخلط الغازات بهذا الترتيب (أحمر، أحمر، أخضر، أزرق) وذلك للقضاء على مفعول الغاز السام. وعند تبخر السم ادخل الغرفة.



تذكر بأن الغاز ذا اللون الأحمر يقضي على تأثير الغاز ذي اللون الأخضر والأزرق يقضي على البرتقالي والأخضر يقضي على البنفسجي.

٢٠- تحدث إلى العالم وخذ مفتاح BI الحامل للرقم (٣٦٩٥).

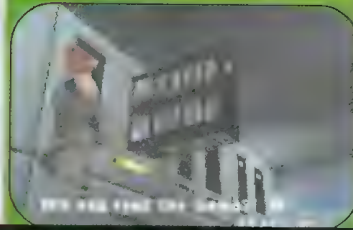
٢١- تفقد الجثة لتحصل على المفتاح الصغير والمنقوش عليه عبارة «حقيبة الاسعافات» (EMENGENCY CASE).

٢٢- غادر الغرفة.

٢٣- راوغ الديناصورات التي تقوم بمهاجمتك بالعودة إلى غرفة الغازات ثم الهرب منها بسرعة لحبسها داخل الغرفة.

٢٤- شغل أياً من الغازات للقضاء على الديناصور.

٢٥- مرة أخرى اتجه إلى الكمبيوتر في غرفة المكتبة.



٣٣- ادخل مكتب المدير.

بعد حصولك على بطاقة المفتاح ذي الحرف (Z) من المكتبة ستعلم ما يتوجب عليك فعله للحصول على المفتاح الآخر من المذكرة. المفتاح الآخر موجود في مكتب المدير في الطابق الثاني. حيث ستعلم من المذكرة الموجودة هناك طريقة فتح الخزنة والحصول على مفتاح اللوحة. ويبدو أن الكلمة السرية كانت موجودة من البداية في المفتاح.

٣٤- توجه نحو الطاولة وتفتقد الإطار.
٣٥- ادخل مفتاح اللوحة الأول في الفتحة اليسرى ومفتاح اللوحة الثاني في الفتحة اليمنى.

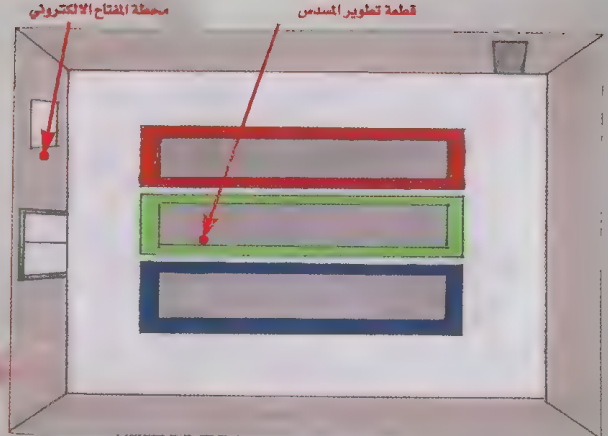
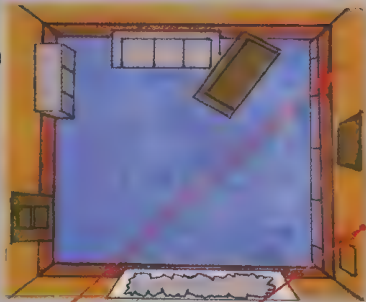
٣٦- عندما يطلب منك الجهاز الرقم السري

لفتح الخزنة ادخل

الرقم (٧٠٥٠٣٧) والذي حصلت عليها من المفاتيح التي حولت أرقامها إلى حروف.

٣٧- خذ مفتاح البطاقة الحامل للحرف L.

٣٨- توجه عائداً إلى الطابق الأرضي.



٣٦- استخدم مفتاح B1 على النظام الأمني الخاص بالصالة.

٣٧- ادخل الرقم السري (٣٦٩٥) في النظام. عندها سيتوجب عليك إعادة إدخال الشكل الموجود على المفتاح.

٣٨- تمنع في اللغز الذي سيظهر لك. أعد ترتيب الشكل بحيث يتطابق مع الشكل الموجود في المفتاح.

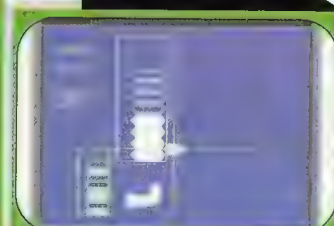
٣٩- عندما يضيء اللون الأخضر توجه نحوه (أسفل الممر الأزرق).

٣٠- إبحث عن الرف. لتحصل من هناك على مفتاح البطاقة الحامل للحرف (R) بإدخال مفتاح (B1).

٣١- ستجد مفتاح البطاقة الحامل للحرف L في الطابق الثاني في مكتب المدير كما ستجد الشفرات السرية في مفتاح اللوحة.

٣٢- اتجه نحو مكتب المدير.

لغز مفتاح البطاقة



(ترتيب الحواجز المختلفة على الشاشة).

مهمتك في هذا اللغز هي ترتيب الحواجز على شاشة الكمبيوتر بنفس ترتيب الشكل النموذجي الذي سيظهر لك عند إدخال المفتاح. أي أنه يتوجب عليك إعادة ترتيب الحواجز (تأتي بشكل سداسي) الثمانية بحيث تتمكن من دخول غرفة الأرشيف أسفل القاعة. حيث ستجد المفتاح المتبقي لدخول المختبر السري للدكتور كيرك لذا حاول اتباع هذا الترتيب:

١- ابدأ من أعلى الحواجز (الأشكال السداسية) إتجه للأسفل وخذ الحاجزين الخامس والسادس وضعهم في الأعلى، بحيث يكون الحاجز الخامس في الموقع الأول والحاجز السادس في الموقع الثاني.

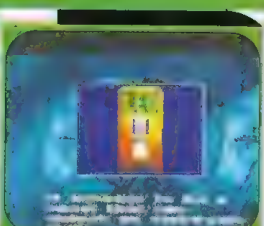
٢- الآن توجه مجدداً إلى الحاجزين الخامس والسادس وضعهم في الأعلى مرة ثانية بحيث يكون الحاجز الخامس في الموقع الأول والحاجز السادس في الموقع الثاني بينما الحاجزين اللذين قمت بترتيبهم في الخطوة الأولى سيمتلآن الآن الموقعين الثالث والرابع.

٣- خذ الحاجزين السابع والثامن وضعهم في الأعلى. لتتمكن من حل هذا اللغز.

لغز مفتاح اللوحة

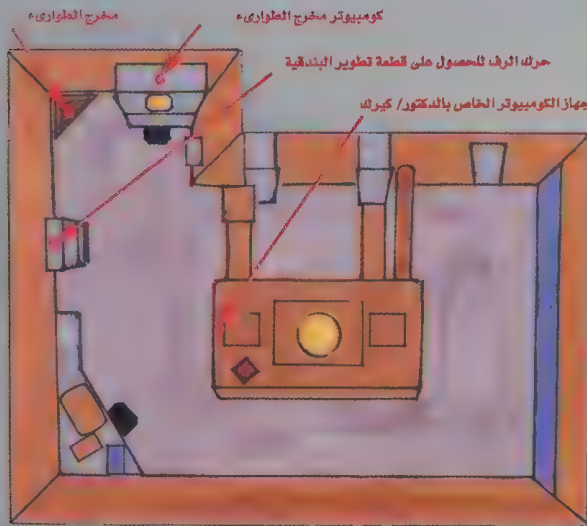


يحتوي مفتاح اللوحة الأول على الميزة (SOL) التي ستصبح (٧٠٥) عند تفحص المفتاح بالمقلوب.



يحمل مفتاح اللوحة الثاني العبارة (LEO) التي ستصبح (٠٣٧) عند تفحص المفتاح بالمقلوب.

عندما تعود إلى مكتب المدير، ستستخدم مفتاح اللوحة الأول والثاني على الخزنة المغطاة بلوحة على الجدار، وسيطلب منك الجهاز إدخال الرقم السري للخزنة، وللحصول على الرقم السري للوحة يجب عليك أن تتفحص هذه المفاتيح حيث ستجد على المفتاح الأول عبارة (SOL) وعلى المفتاح الثاني عبارة (LEO) هذه العبارات تمثل الأرقام السرية للخزنة. فإذا قرأت عبارة (SOL) بالمقلوب ستلاحظ أنها تمثل الرقم (٧٠٥) بالانجليزية كما أن عبارة (LEO) تمثل كذلك رقم (٠٣٧) وعند دمج الرقمين سيكون لديك الرقم (٧٠٥٠٣٧) وبعد ادخال هذا الرقم إلى الكمبيوتر يمكنك الحصول على مفتاح البطاقة الحامل للحرف L.



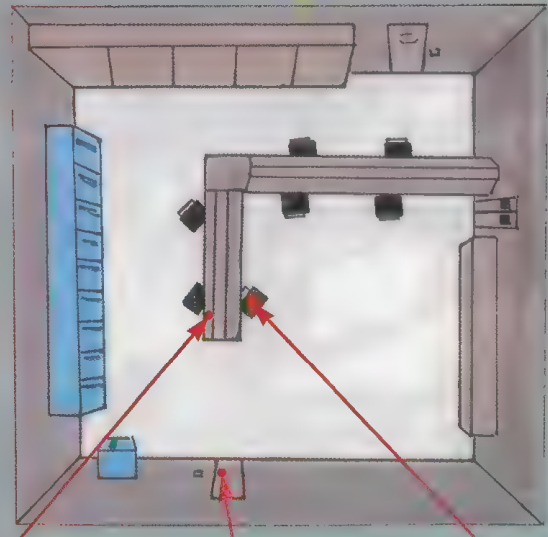
عند دخولك لغرفة الكوميبيوتر ستجد المزيد من الفتحات الخاصة بالمفاتيح. ادخل مفتاح البطاقة ذو الحرف R في الفتحة اليمنى. حيث ستنقل إلى عرض سينمائي. إذا يقوم جيل بمساعدتك مجدداً في إدخال مفتاح البطاقة الثاني في الفتحة اليسرى. بعد إتمام عملية إدخال البطاقة سترتفع شاشة الكوميبيوتر الكبيرة لتكشف عن باب سري وهو مدخل المختبر الخاص بالدكتور كيرك.

لغز الطاقة

باب المختبر سيكون مقفلاً، وهذه المرة يجب أن يكون لديك أسطوانة دي دي كي تحمل الحرف (E). عند ظهور لغز الكلمات على الشاشة ستري مجموعة من الحروف مرتبة في أربعة صفوف وعشرة أعمدة كما ستري صفوفاً مبعثرة من الأرقام تتسلسل من رقم «١» حتى رقم «٩» ويلاحظ أن أرقام مثل (٦، ٨، ١٠) غير موجودة في هذه الشبكة. فإذا لاحظت خانات الحروف التي فوق خانات الأرقام المحبوبة ستجد كلمة (ENERGY) وهي الكلمة السرية التي ستدخلها للدخول إلى المعمل السري.

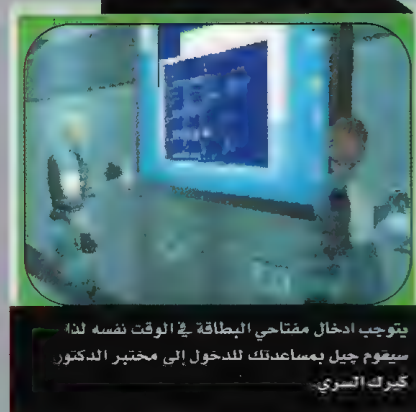


٣٩- اتجه إلى غرفة الكوميبيوتر في الطابق B1 وتفحص الشاشة الكبيرة على الجدار.

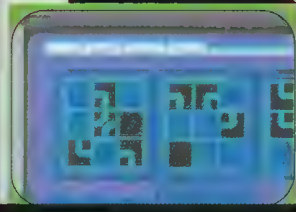


٤٠- ادخل مفتاح البطاقة الحامل للحرف R في الفتحة اليمنى من الشاشة.

٤١- سيقوم جيل بمساعدتك في استخدام مفتاح البطاقة ذو الحرف A في الفتحة اليسرى.



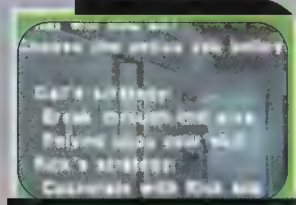
٤٢- عند فتح الباب السري استخدم الكلمة السرية (ENERGY) مع قرص دي دي كي ذو الحرف (E) لدخول غرفة التجارب.



رتب المربعات لتكون مشابهة للشكل المعطى، وتكنموزج لفعل ذلك يجب أن ترصمهم بهذا الترتيب (٢، ١، ٣).

٥٣- حرك المربعين الأوسط والأيمن مرة واحدة باتجاه عقارب الساعة.

٥٤- حرك المربعات في الشكل القريب من الشكل المعطى بهذا الترتيب (٢، ١، ٣) عندها يجب أن يتوقف جرس الإنذار كما ستتمكن من دخول باقي أبواب المبنى المقفلة.



ستتوجب عليك الاختيار عقدا ما يتوقف جرس الإنذار ما بين فكرة ريك أو فكرة جيل للهرب فأيهما ستختار.

يبدو أن الدكتور كيرك لم يكن راضياً عن اقتحامك لمختبره السري لذا تمكن من إغلاق جميع أبواب الخروج من المبنى، وبالتالي يكون قد حبسك في هذا المبنى المشؤوم، وبالتحديد في هذه الغرفة. وللخروج من هذا المكان يجب عليك أخذ مفك البراغي من علبة العدد اليدوية ومن ثم فتح اللوحة بداخل غرفة الكمبيوتر ليظهر لك لغز. هذا اللغز سيحل بمطابقة الأشكال في المربعات الثلاثة مع الشكل في الناحية اليسرى للأسفل. لا تقم بتحريك المربع الأيسر للأعلى، فقط قم بتحريك المربع الأوسط والأيمن مرة واحدة فقط باتجاه عقارب الساعة. ثم قم بوضع المربعات الثلاثة فوق بعضها البعض على الشكل النموذج، ليشكلوا سوية فسحة مطابقة له، وسيكون ترتيب المربعات بالشكل التالي: المربع الثالث ثم المربع الأول ثم المربع الثاني. عند حل هذا اللغز سيتوقف جرس الإنذار.

الآن.. لديك عشرة دقائق للهرب قبل أن يتم إغلاق المبنى وفيما يبدو أن جرس الإنذار قام بجذب مزيد من الديناصورات (تذكر أن أحد أفراد الفريق تبه بأن المزيد من الديناصورات في طريقها نحو المبنى) عند هذه النقطة سيكون لديك خياران لا ثالث لهما: الاختيار الأول هو الخروج مع جيل ومواجهة الديناصورات. وهذا الاختيار سيكلفك الكثير من الطاقة والذخيرة، ولكنه سيوفر عليك حل المزيد من الألغاز. ولكن تذكر بأنك ستواجه ديناصورات في كل طريق تسلكه. أما الخيار الثاني وهو الخيار الأكثر عقلانية فهو باختصار الطريق والهرب من مخرج الطوارئ بعد فتحه عن طريق الكمبيوتر حيث لن تواجه أية ديناصورات، وستوفر على نفسك الذخيرة والطاقة لذا فكر جيداً واختر ما يناسبك.

إجراء التجربة

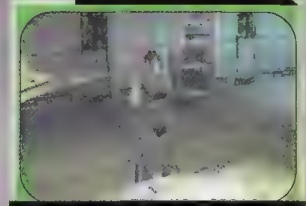
٤٣- انتظر حتى نهاية التجربة.

٤٤- اتجه إلى صحيفة الدكتور واقرأها.

٤٥- أعد التجربة باستخدام التسلسل A, G, B (من اليمين إلى اليسار).



خلف الرف في المختبر السري ستجد قطعة تطوير للبندقية.



من المهم تعلم الطريقة التي تحري بها التجارب لأنه في نهاية اللعبة سيتوجب عليك إجراء تجربة أخرى.

٤٦- ابحث خلف الرف لتجد قطعة تطوير البندقية.

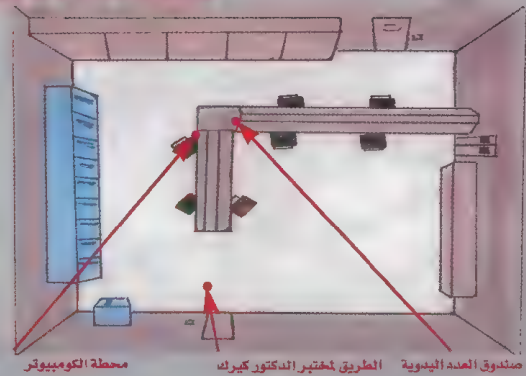
٤٧- ابحث عن علبة الأدوات في الركن ثم اخرج من مخرج الطوارئ.

عند دخولك للمختبر السري ستجد الكمبيوتر الرئيسي يقوم بإجراء تجربة. يتوجب عليك معرفة مراحل إجراء التجربة لأنك ستحتاج لإجراء تجربة أخرى قرب نهاية اللعبة. كما يمكنك إجراء تجربة مماثلة كنوع من التمرين عن طريق الخطوات التالية:

١- شغل الموازن الكهربائي. ٢- شغل جهاز الطاقة الكامنة. ٣- شغل الطاقة الثالثة.

بعد التمرن على التجربة لا تغادر المختبر دون قراءة صحيفة الدكتور كيرك، والتي تشمل معلومات جديدة عن تجربة جديدة، ودور كل من الموازن الكهربائي وجهاز الطاقة الكامنة ومخططاته المستقبلية، كما ستقرأ تفسيرات لتواجد الديناصورات في المنطقة.

٤٨- عد إلى غرفة الكمبيوتر.



مستودع العدد اليدوية الطريق لمختبر الدكتور كيرك محطة الكمبيوتر

٤٩- عندما يطلق جرس الإنذار ابحث عن مفك البراغي في علبة العدد اليدوية على الكرسي.

إطفاء جهاز الإنذار

٥٠- بعد حصولك على مفك البراغي افتح اللوحة التي أمام علبة العدد اليدوية.

٥١- تفقد لوحة الدائرة الكهربائية لتحصل على لغز جديد.

٥٢- رتب مجموعات المربعات الثلاث لتتشابه مع الشكل المعطى.



اللوحة التي ستقوم بفتحها بمفك البراغي تقع مقابل علبة العدد اليدوية.

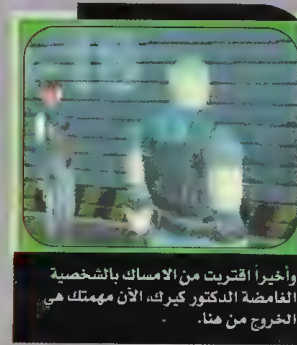
الجزء الرابع

التفرع (أ) : اللاحق بجيل

(أ-١) أخرج من غرفة الكمبيوتر عبر البوابة الخلفية (اتباعاً لخطه جيل) وتوجه إلى أسفل القاعة، توقع أن تكون أي غرفة أو ممر محتوية على ما لا يقل عن ديناصورين.

البحث عن الدكتور كيرك

- (أ-٢) اعبر من المكتبة وعبر المصعد في منطقة مدخل المختبر.
 (أ-٣) اعبر عبر البوابة المفتوحة حديثاً (لأن المصعد لا يعمل) الطريق إلى غرفة التحكم ستكون مغلقة.
 (أ-٤) اتجه يساراً عند الركن وعبر الباب وانتبه من الديناصورات.
 (أ-٥) اعبر الممر وأخرج من الباب المزدوج.
 (أ-٦) الآن ستكون في غرفة التخزين، حيث ستجد جيل الذي كان يلاحق الدكتور كيرك.
 (أ-٧) بعد مغادرة جيل ستعود اللعبة إلى وضعها الرئيسي.



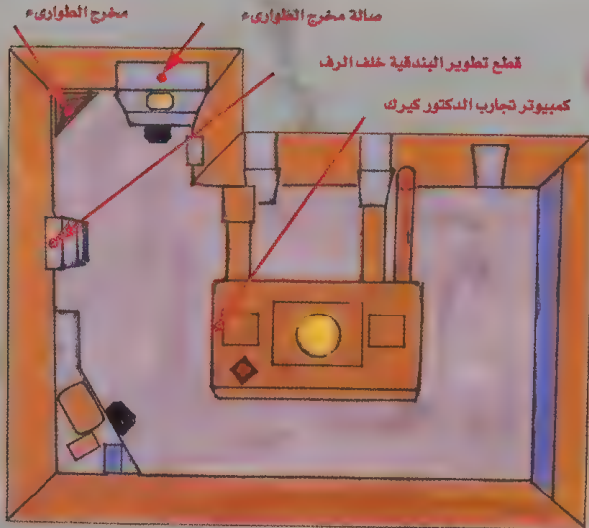
وأخيراً اقتربت من الامساك بالشخصية الفاضلة الدكتور كيرك، الآن مهمتك هي الخروج من هنا.

بالنسبة لشخص مصاب بجنون العظمة مثل الدكتور كيرك (سيكون مكره للانضمام إلى الفريق من قبل جيل) سيبدو من الطبيعي أن يأخذ في ذكر عبقرية فكرته عن الطاقة الثالثة وسيعطيك بطاقة تعريف للاتصالات. وتحسن حظك وسوء حظ الدكتور كيرك سيطلب منك جيل مغادرة المنطقة بينما يقوم هو بتصفية حسابه من الدكتور كيرك، ترى ما العلاقة بين الدكتور كيرك وجيل؟ ربما يكون جيل قد ساهم في إنقاذك في أكثر من مرة ولكن ألا توافقني الرأي بأنه غريب التصرفات؟

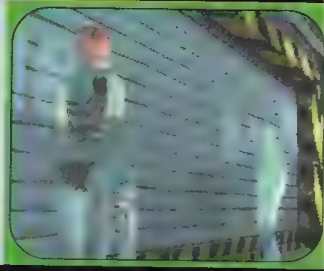
الجزء الرابع

التفرع (ب) : اللاحق بريك

(ب-١) عد إلى المختبر الشخصي للدكتور كيرك.



- (ب-٢) انتظر عند الجهاز القريب من مخرج الطوارئ وشغل المحطة.
 (ب-٣) انتظر ريك حتى يقوم بإرسال ثلاثة شفرات لفتح بوابة الطوارئ.



عند اتباعك لفكرة ريك في الهرب ستقابل ريجينا الدكتور كريك.

ستجد ريجينا الدكتور كريك أولاً ولكن جيل سيتدخل بسرعة ويأخذ بزمام الأمور. حيث سيحاول كل من جيل وريجينا أخذ الدكتور كريك معهم ولكنه سيرفض بحجة أنه يريد أن يرى المرحلة الأخيرة من تجاربه المدمرة.

وبعد الضغط عليه من قبل جيل وريجينا سيقوم بإعطائك بطاقة منطقة الاتصالات، وسيأمر جيل بالتوجه إلى منطقة الاتصالات، وسيخبرك بأنه سيترك الدكتور كريك تحت حراسة ريك ويقوم هو برعاية بعض الشؤون الخاصة به.

شفرات فتح باب الطوارئ

(٤-ب) بسرعة سجل هذه الشفرات عندما يقوم ريك بإرسالها.
(٥-ب) إذا قمت بإدخال الشفرات بصورة صحيحة في الجهاز سيتم فتح



سيقوم ريك بإرسال مجموعة من الحروف على شاشة الكمبيوتر ويجب عليك كتابتها عند ظهورها. فهذه الشفرة تتغير عشوائياً لذا لا يمكننا معرفة الشفرة التي ستظهر لك أثناء اللعب.



عند استلامك للشفرة يجب عليك إدخالها بمحاولتين فقط.

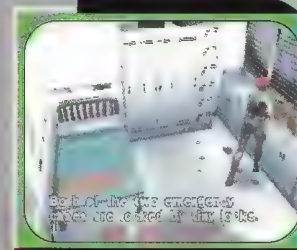
باب الطوارئ لك ولكن المؤسف أن أمامك محاولتان فقط لإدخال الشفرة بصورة صحيحة.

(٦-ب) اخرج من باب الطوارئ لتصل إلى غرفة التمرين B1.

(٧-ب) بعد رحيل جيل ستعود اللعبة إلى مسارها الطبيعي.

الجزء الخامس ريك دائماً بجانبك

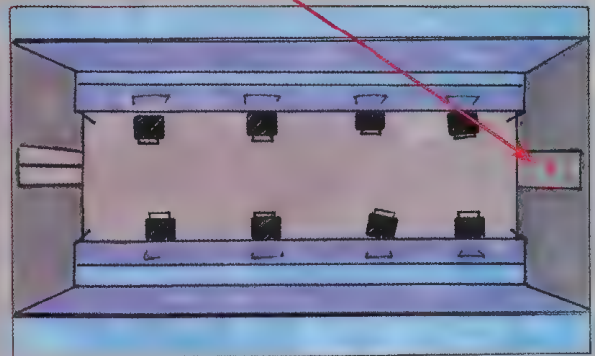
١- استخدم الدرج أو طريق المولد الاحتياطي لتصل إلى الدور الأرضي للمبنى. وأثناء توجهك إلى هناك استخدم المفاتيح الصغيرة على صناديق الطوارئ المغلقة في غرفة الامدادات الطبية.



إليك هذا البصر بعد التحدث إلى الرجل في غرفة الغازات ستأخذ منه مفتاحاً صغيراً يمكنك استخدامه للصناديق الصغيرة المغلقة في غرفة الامدادات الطبية لتتلقى مجموعة من الأدوات.

٢- توجه إلى غرفة التحكم.

المصعد الممؤدي إلى غرفة الاتصالات

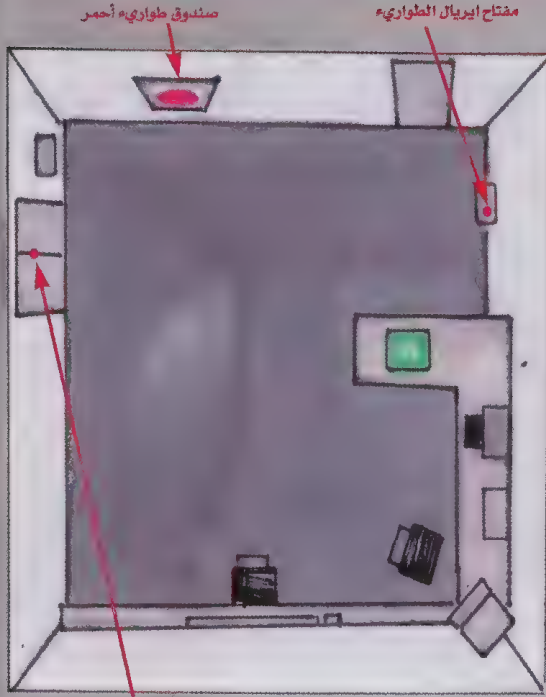


٣- افتح المصعد باستخدام بطاقة الاتصالات التي أعطاك إياها الدكتور كيرك.



بإستخدام بطاقة الاتصالات يمكنك تشغيل المصعد الممؤدي إلى غرفة التحكم.

٤- اصعد للدور الثاني ثم اخرج.



مصعد يؤدي إلى غرفة التحكم بالطابق الأول

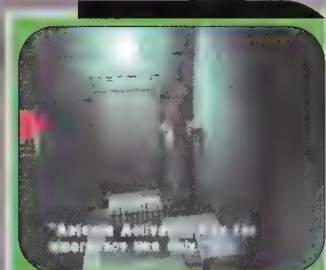
الحصول على مفتاح إيريال الطوارئ

٥- عند وصولك لغرفة الاتصالات، التقط علبة الأدوات ثم تفقد علبة الطوارئ الحمراء.

٦- تفقد الصندوق الآخر على الجدار.

٧- أحصل على مفتاح إيريال الطوارئ.

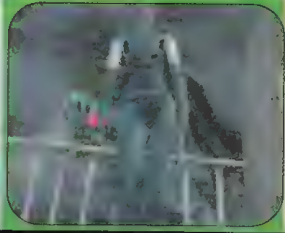
٨- أخرج من غرفة الاتصالات.



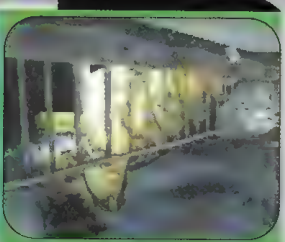
تفقد الصندوق المعلق على الجدار للحصول على مفتاح إيريال الطوارئ في غرفة الاتصالات.

٩- أسلك طريقك عبر البلكون حتى تصل إلى الغرفة الأخيرة.

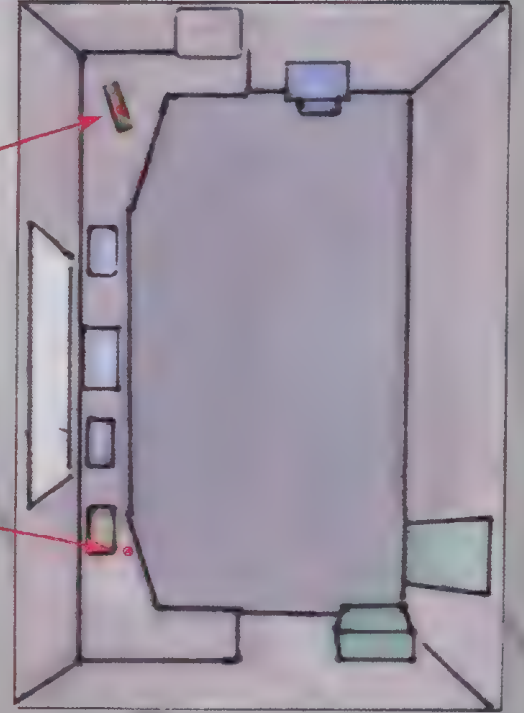
١٠- ادخل غرفة الإرسال وقم بتشغيل الإيريال باستخدام مفتاح إيريال الطوارئ في فتحة الطوارئ.



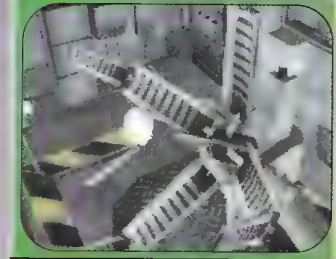
يجب عليك استخدام أقوى ذخيرة الموجودة لديك لمواجهة.



أقصى مايمكنك فعله مع هذا الدينامصور هو تعميله حتى يقوم بفتح باب غرفة الاتصالات



١١- بعد أن يتم رفع الايريال أخرج من الغرفة.



حتى ايريال الاتصالات متميز في هذه اللعبة.

قم بتعديل مسارات الأنابيب بضغط المفاتيح بهذا الترتيب: اضغط المفتاح الأحمر في أعلى الناحية اليمنى ثم المفتاح الأحمر عند دخولك للمبنى للمرة الثانية ستأمر قائد الطوافة بالمجيء حالاً إلى مهبط الطوافة لأنقاذك وباقي الفريق والدكتور كيرك. لا تنتظر ريك فسيلحق هو بك كما سيوجهك لدخول مهبط الطوافة من المدخل الرئيسي.

١٧- عند رؤيتك للطوافة عد إلى المصعد كي تصل إلى وسط الطوافة.

١٨- ألُق نظرة على الموقع الجديد في خريطةك بعد تلقي الاتصال من ريك.

١٩- أخرج من المصعد في الدور الأول ثم توجه نحو منطقة المدخل الرئيسي.

٢٠- استدر حول المزروعات واحذر من ديناصوري الثيرانودون الطائرين.

هجوم ديناصور التي-ريكس

١٢- سيقوم ريك بتحذيرك بأن أبواب المبنى سيتم إقفالها بعدها ستجد نفسك بمواجهة ديناصور تي-ريكس العملاق.

١٣- بما أن جميع الأبواب أمامك مغلقة لن يكون لديك سوى العودة إلى غرفة الاتصالات هروباً من ديناصور التي-ريكس.

١٤- اخرج بنذقيتك واستعد لإطلاق النار على هذا الوحش.

١٥- اتبع طريقة المراوغة والدوران حول الديناصور مع إطلاق النار حتى يقوم ريك بفتح باب غرفة الاتصالات.

١٦- ادخل غرفة الاتصالات.

الحصول على قاذفة القنابل

٢٤- اصعد السلم في مستودع الطائرات لتصل إلى نهاية البلكون.

٢٥- التقط قاذفة القنابل والذخيرة.

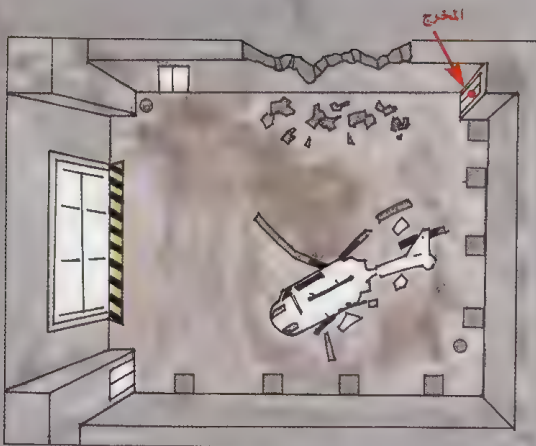


في مستودع الطائرات تسلق السلالم لأخذ سلاح قاذفة القنابل من نهاية البلكون

٢٦- غادر البلكون متجهاً إلى مهبط الطوافة. وللوصول إلى هناك تتبع الأسهم على الجدار، والمؤدية إلى مهبط الطوافات. وستصل إلى غرفة مزدحمة بالصناديق ليتسنى لك العبور، ولتفعل ذلك انظر إلى الصور لمعرفة الترتيب المناسب.

٢٧- شق طريقك للعبور والتقط علبة الأدوات.

٢٨- بعد ذلك أعبر خلال الباب المزدوج خروجاً إلى مهبط الطوافة.

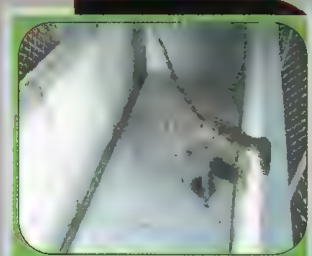
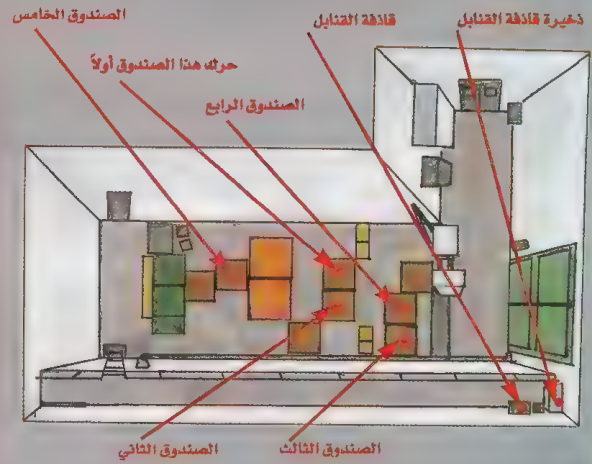


عادت ديناصورات التيراكودون، وفي الآن أكثر جوعاً من ذي قبل. تجنبهم عند مرورك من أمام أو حول المبنى.

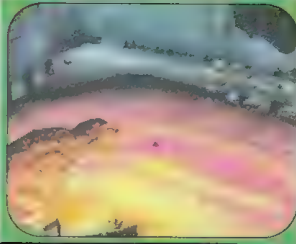
٢١- عندما تصل إلى البوابة حيث الجثة، اخرج منها.

٢٢- يجب أن تكون سريعاً بما فيه الكفاية للهروب من ديناصورات الراكب، حيث سيقومان بمفاجأتك عند الممر المؤدي إلى مهبط الطوافة.

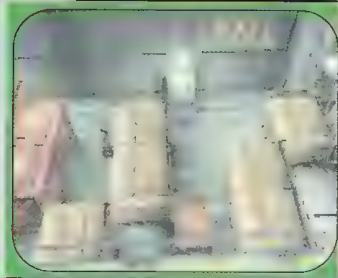
٢٣- إذا تمكنت من الوصول ادخل من الباب المفتوح على يمينك لتصل إلى مستودع الطائرات.



هذا هو أكثر مشاهد اللعبة ترويحاً حيث تقوم ديناصورات الراكب بالخروج من كل مكان، مما يجعل من تجاوزهم أمراً صعباً، خصوصاً إذا توقفت أمام باب مغلق أو نهاية ممر.



قتالك لديناصور التي-ريكس ليس بالمهمة السهلة. حاول إبقاء طاقة اللاعب في مستوى عالٍ في حالة الموت في هذه المنطقة سيتوجب عليك إعادة اللعبة من موقع بعيد بالإضافة إلى أن ريك سيأخذ الكثير من الوقت.

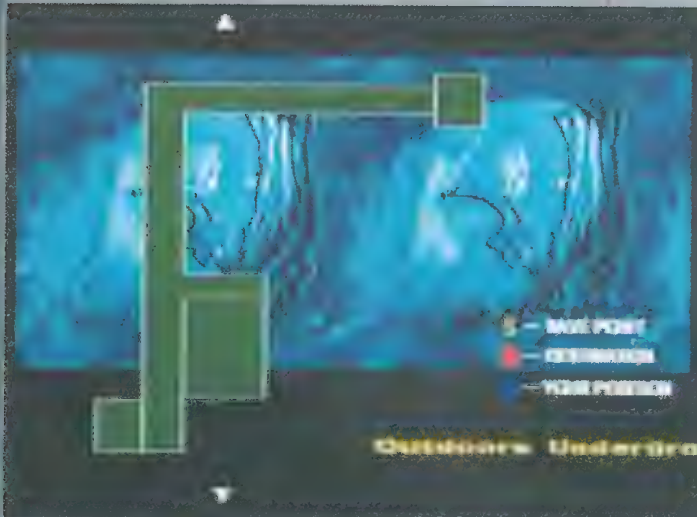


من المهم تحريك الصناديق التي تعيق تقدمك إلى مهبط الطوافة. وافتح الطريق يجب عليك أن تتحرك بطريقة معينة ولا إزداد الأمر صعوبة عليك. في حالة إذا أردت أن تعود الصناديق إلى حالتها الطبيعية بعد أن قمت بتحريكها بطريقة خاطئة كل ما عليك فعله هو الخروج ثم العودة إلى الغرفة مجدداً. ولحل هذه المأزق يجب عليك العودة إلى الخريطة التي توضح لك تحركاتك.

أحد العروض المحزنة والمخيبة للأمال ستمر عليك عند انتظارك لطوافة الهرب حيث سيقوم ديناصور تي-ريكس متوحش بتحطيمها مما يعني أنك فقدت آخر أمل لك للهرب. والأسوأ من ذلك أن الدكتور كيرك قد تمكن من الهرب. وبعد الاستيقاظ من هذه المفاجأة ستكتشف أن الأبواب أغلقت مرة أخرى مما يعني أنه يتوجب عليك انتظار ريك ليقيم بفتحها مجدداً.

غرفة المواد

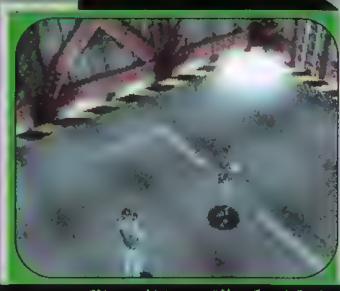
٣٥- عندما يتعطل بك المصعد افتح فتحة الطوارئ في قاع المصعد واسلك ممر الأنفاق للعودة مجدداً إلى المبنى.
٣٦- ابق مبتعداً عن ديناصورات الكومبايس الصغيرة واهرب إلى القاعة حيث غرفة المواد على اليسار.



يبدو أنك وريك والدكتور كيرك ستواجهون العديد من المشاكل ولكن ليس كمسألة طيار الطوافة المسكين.

انتظار المصعد

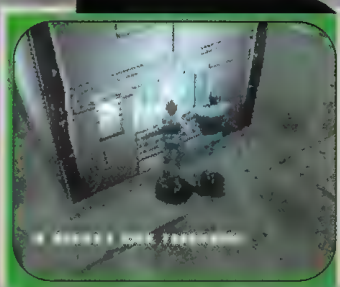
٢٩- حاول صرف إنتباه ديناصور التي-ريكس بينما يقوم ريك بتشغيل المصعد.
٣٠- اتخذ الطوافة المحطمة كدرع واق لك من ديناصور التي-ريكس.
٣١- إذا تمكنت من الدوران حول الطوافة لما لا يقل عن دورتين أثناء مهاجمة ديناصور التي ريكس لك مع مواصلة إطلاق النار عليه سيتم تحسين العرض اختتامى للعبة.
٣٢- من مسافة قريبة استخدم قاذفة القنابل لمحاولة إيقاف هذا الديناصور المتوحش.
٣٣- أثناء مراوغتك للديناصور إبحث عن لعب الأدوات في أماكن متفرقة من الموقع.
٣٤- انتظر حتى يتصل ريك ويعطيك إشارة بالانطلاق عندها اتجه إلى المصعد.



عند تواجدهم بالقرب من المصعد الكبير ستواجهان أنت وريك التغييرات التي تطرأ على اللعب

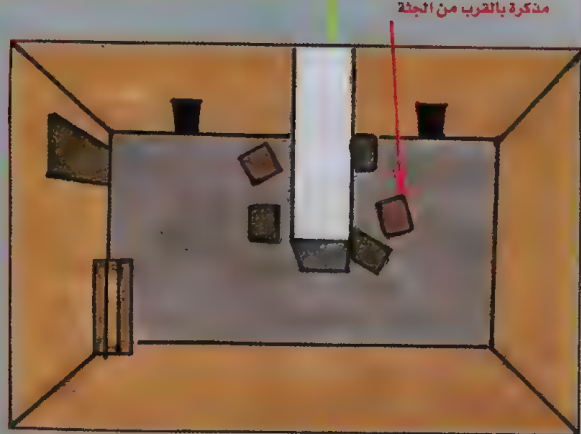
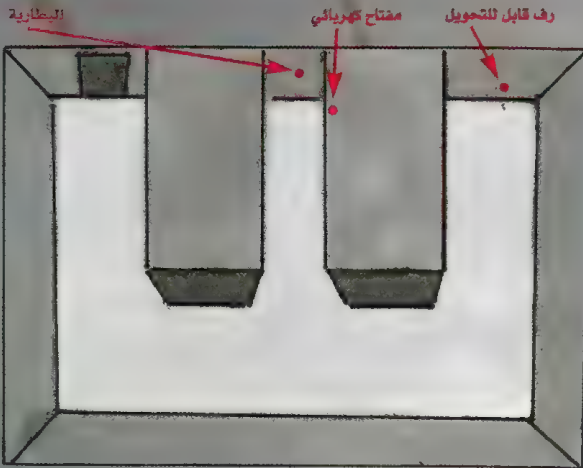
إصلاح المولد

- ٤٣- ادخل غرفة التخزين B3 حيث ستجد مجموعة من براميل الوقود.
٤٤- بعد اكتشافك للبطارية المكسورة في أحد المولدات اتجه للركن على اليسار القريب منك.



سبب تعطل المولد هو كون البطارية معطلة ويتوجب عليك إيجاد بديل.

- ٤٥- التقط أي أداة تجدها على الأرض ثم اتجه عبر الباب الصغير إلى باب المصعد الكبير.
٤٦- ابحث عن البطارية البيضاء داخل الصندوق وخذها .



- ٣٧- بداخل غرفة المواد تفقد الجثة واحصل على بطاقة المرور C.O.



في غرفة تخزين المواد ستجد جثة تحمل لك حل المشكلة التي تواجهك وهي إيجاد طريق للهروب.

- ٣٨- التقط الأدوات في هذه الغرفة.
٣٩- ابحث عن المذكرة التي توضح وجود طريق سري للهروب.
٤٠- عد إلى حيث ممر الأنفاق.
٤١- اتجه يساراً ثم ادخل المصعد رقم ١ على اليمين.
٤٢- عندها ستقوم بإخبار ريك عن فكرتك للهروب. عندما تصل إلى الدور الثالث سيتم فصل الطاقة الكهربائية.

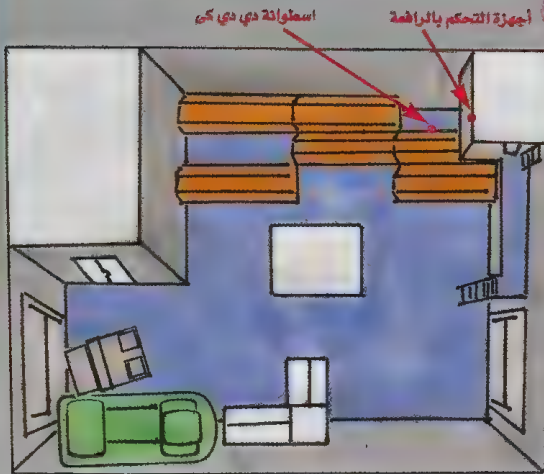
بعد أن تكتشف ما حدث في مهبط الطوافة. ستتوجه إلى المصعد الوحيد الذي لا يزال يعمل. حيث ستستخدمه مع ريك للوصول إلى المصعد الكبير، وعند توقف المصعد الكبير ستتلقى اتصالاً من جيل (المتواجد في الطابق الثالث B3) يطلب منك إيصال الطاقة. بينما سيقوم هو بملاحقة الدكتور كيرك كما سيطلب منك تأمين طريق مهبط الطوافة. لذا عند عودة الطاقة ستكون في غرفة التحكم (B3) اقرأ الملف الأحمر لمزيد من المعلومات عن إمكانية وجود اسطوانة دي دي كي مع أحد الأشخاص. إذن يتوجب عليك التوجه إلى الرافعة في المستوى الثالث (B3) للبحث عن الاسطوانة. بينما سيقوم ريك بمحاولة اقتحام النظام الأمني للجزيرة لكي تتمكنوا من الهروب.



يتوجب عليك القيام ببعض الاستكشافات بينما ريك يعمل في الأجهزة الأمنية في غرفة التحكم B3.



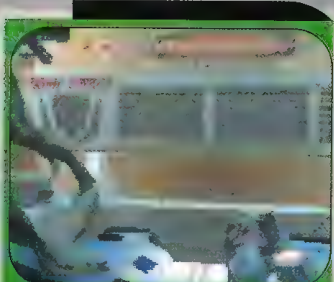
لحسن الحظ... في غرفة المولد الاحتياطي B3 ستجد بطارية جديدة تناسب المولد.



٥٩- سيقوم أحد ديناصورات التريزيتوس بالهرب من إحدى الحاويات لذا اضغط أزرار التحكم بسرعة قبل أن تقع عليك.

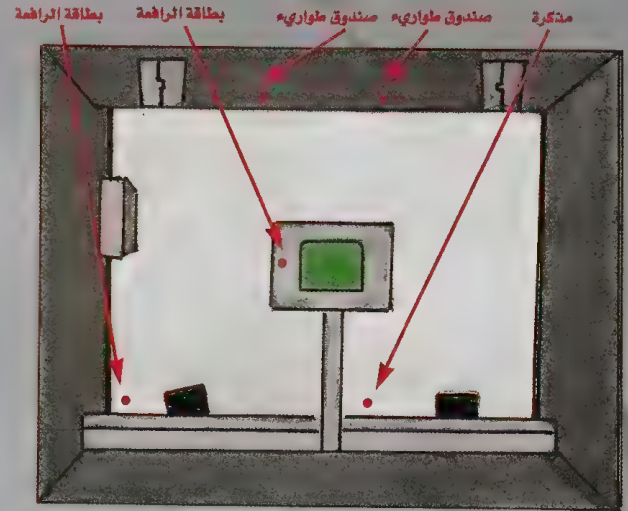


قد تكون هذه الديناصورات ضخمة الجثة ولكنها غبية جداً.



أحد الديناصورات سيقوم بقطع السلاسل الحاملة لأحدى الحاويات مما سيصيب سقوطها. يتوجب عليك أن تكون سريعاً بما فيه الكفاية.

- ٤٧- حرك الرف عند الركن لتجد علبة أدوات.
- ٤٨- اترك غرفة المولد الاحتياطي ثم سلم ريك البطارية الجديدة.
- ٤٩- بعد استرجاع الطاقة اتبع ريك.
- ٥٠- انتقل الأدوات الباقية والموزعة في أنحاء الغرفة من حولك.
- ٥١- ستجد الباب محطماً بفعل صدمة قوية. لذا ابحث عن الباب الصغير الآخر والقريب منه.
- ٥٢- أنت الآن في غرفة التحكم (B3) حيث يمكنك حفظ اللعبة.



مواجهة ديناصورات التريزيتوس

- ٥٣- ابحث عن بطاقتي الرافعة ثم ابحث في الحاويات والأرفف عن أدوات جديدة.
- ٥٤- اقرأ الملف الأحمر للحصول على معلومات إضافية.
- ٥٥- استخدم صناديق الطوارئ ذات اللون الأصفر والأحمر.
- ٥٦- غادر الغرفة مستخدماً الباب الذي إلى اليسار.
- ٥٧- انتقل علب الأدوات من منطقة الأسلحة الجديدة هذه ثم اتجه إلى الناحية المقابلة للغرفة. حيث ستجد اسطوانة دي دي كي بالقرب من الجثة.
- ٥٨- استعد للدفاع عن نفسك من ديناصورات لم ترها من قبل حيث نشأت بسلالة جديدة من الديناصورات.

تحريك الحاويات

٦٦- الآن عد إلى الرافعة وقم بتشغيلها باستخدام مفاتيح الرافعة الثلاث التي بحوزتك.

٦٧- أبعد الحاويات عن طريقك باتباع هذه الخطوات:

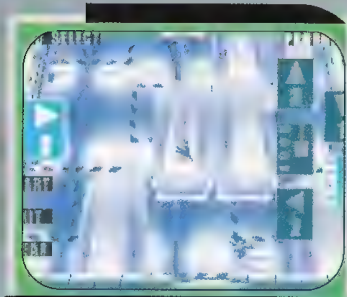
الخطوة الأولى: (٣ ↑)، (خطاف Hook)، (٢ ←)، (١ ↓)، (إطلاق Release).

الخطوة الثانية: (٣ ↑)، (١ ↓)، (٢ →)، (خطاف Hook)، (إطلاق Release).

الخطوة الثالثة: (٣ ↑)، (٢ →)، (خطاف Hook).

الخطوة الرابعة: (إطلاق Release).

الخطوة الخامسة: (٢ →)، (خطاف Hook).

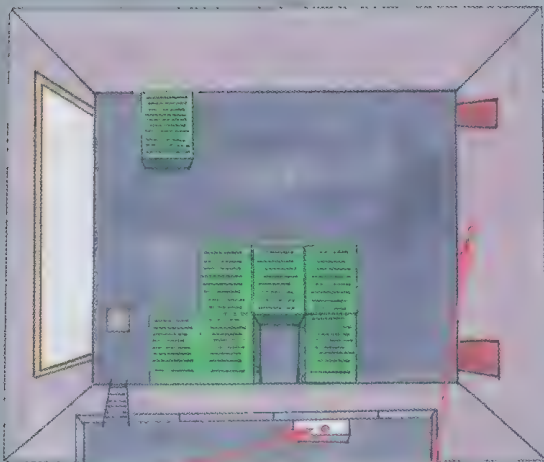


من المفروض أن يكون هذا اللغز قد مر عليك من قبل ولكن مع بعض التغيير، أبعد الحاويات عن طريقك لتتمكن من المرور.

٦٨- إبحث عن العالم المريض عبر الطريق الذي همت بفتحه مؤخراً

وتحصل بالتالي على أسطوانة ادخال الذي دي كي ذو الحرف W.

٦٩- اعب من خلال غرفة التحكم لتصل إلى غرفة التخزين التي يوجد بها المولدات.



جثة بحوزتها مذكرة

٧٠- ابحث عن الغرفة المغلقة في الناحية المقابلة على الناحية اليسرى. ثم

افتحها باستخدام مفتاح غرفة التخزين الذي وجدته في الشاشة.

سيتم إغلاق الطريق المؤدي إلى الجثة حاملة قرص دي

دي كي والفضل في ذلك يعود إلى ديناصورات

الثيرزينوس البلهاء. بعد تفقذك للرافعة B3 عن قرب

ستدرك أنك بحاجة إلى مفتاح ثالث لتشغيل الرافعة،

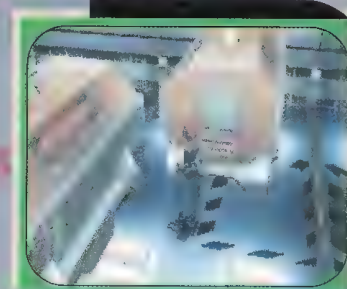
بعد حصولك على المفتاح ستتمكن من تحريك الحاويات

وبالتالي المرور إلى الجثة الحاملة لقرص دي دي كي.

البحث عن مفتاح الرافعة الثالث

٦٠- سيكون الطريق للوصول إلى العالم الذي بحوزته مفتاح الرافعة الثالث ملفقاً. لذا تسلق السلالم واستخدم الرافعة لفتح طريق إلى حيث تتواجد الجثة الحاملة لاسطوانة الذي دي دي كي.

٦١- ستحتاج إلى مفتاح ثالث لذا إنزل للبحث عنه.

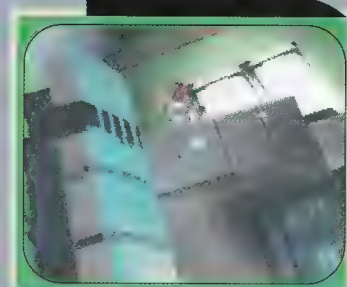


يجب عليك تشغيل الرافعة وتحريك الحاويات بعيداً عن طريقك لتفسح لك مجالاً للمرور وبالتالي الحصول على اسطوانة دي دي كي الذي تبحث عنها.

٦٢- إبحث عن الباب الكبير في الغرفة وادخل إلى ممر النقل.

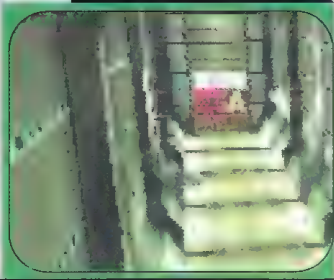
٦٣- تجنب ديناصور التريزينوس أو اقض عليه... كما تشاء.

٦٤- التقط مفتاح الرافعة الثالث ومفتاح غرفة التخزين من خلف الشاشة التي في ممر النقل.



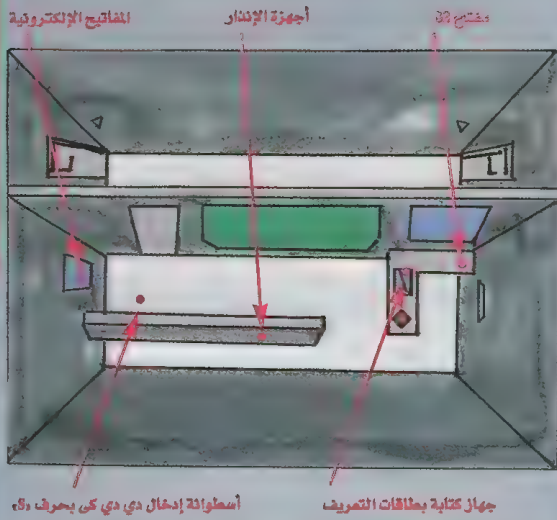
بسرعة توجه إلى ممر النقل وخذ مفتاح الرافعة الثالث بالإضافة إلى مفتاح آخر ستستفيد منه لاحقاً ثم غادر.

٦٥- لاحظ المدخل الآمن للمستوى الأول ثم أخرج من نفس المكان الذي دخلت منه.



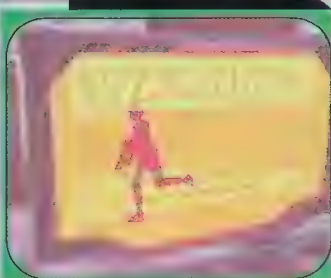
استخدم السلالم في الممر التالي لتصل إلى الطابق ٢ بعد مزاوحتك لديناصورى التيرزينوس (أو التخلص منهم).

٧٥- اسلك الدهليز إلى منطقة التجارب وتعامل مع ديناصور الرابتور بطريقتك الخاصة. ٧٦- ادخل من الباب في آخر الغرفة لتتمكن من الهرب.



غرفة الأمن

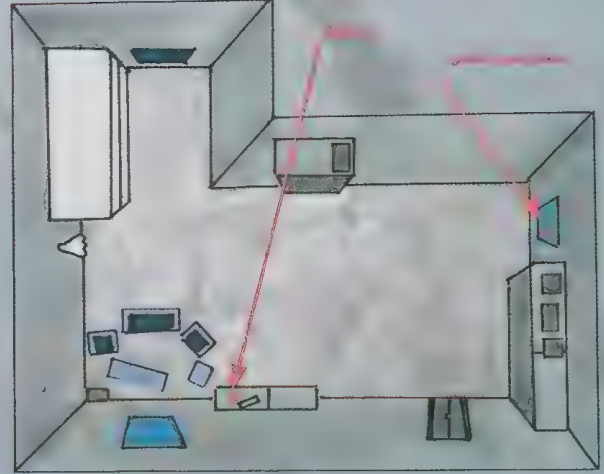
٧٧- اركض نحو الباب الزجاجي إلى غرفة الأمن. ٧٨- أطفئ جرس الإنذار باستخدام جهاز الكمبيوتر.



عند مرورك من أمام أجهزة المراقبة في غرفة الأمن سيتم إطلاق جرس الإنذار لذلك اسلك.

الوصول إلى غرفة الاستراحة

٧١- راوغ ديناصور التيرزينوس في الممر واهرب من الباب الموجود بالدهليز الخلفي.



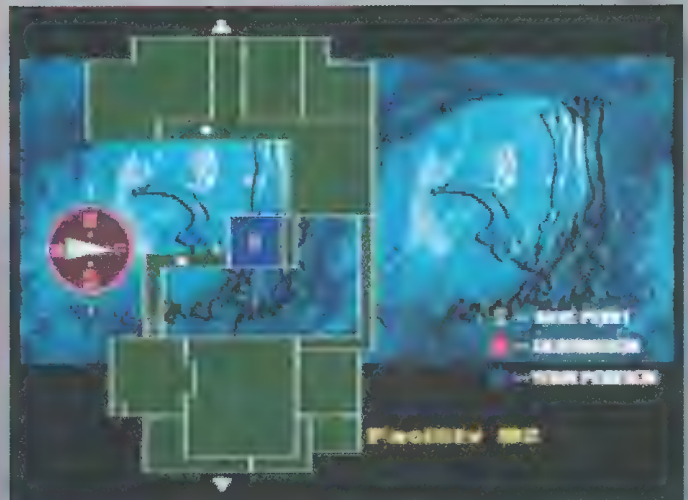
٧٢- أنت الآن في غرفة الاستراحة، ستجد بعض علب الأدوات هنا.

بالإضافة إلى باب مغلق يحتاج إلى أسطوانة دي دي كي ذو الحرف «W» لفتحه، كما ستجد جثة وخريطة للدور الثالث من الطابق الأرضي.

٧٣- اخرج من الباب على يسار الخريطة وستجد سلالم بالإضافة إلى بعض الديناصورات الشقية وبوابة مقفلة بواسطة الليزر.



غرفة الاستراحة تعتبر من الأماكن التي ستعود إليها عدة مرات.



٧٤- اصعد السلالم.



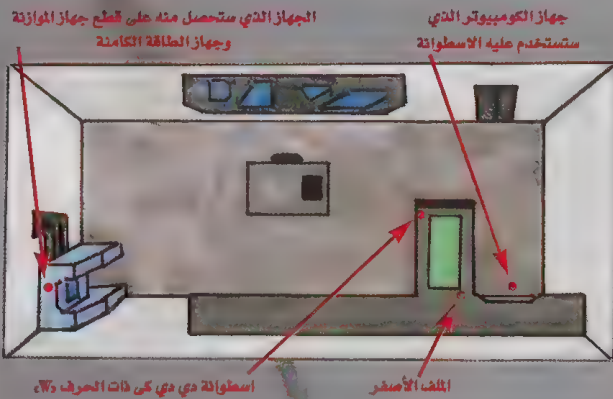
عندما تلحق للحصول على بطاقة المستوى
ستسمع صوتاً. وبعد انتهاء هذا الصوت سيقوم
ديناميكيون رابتر بمهاجمتك.



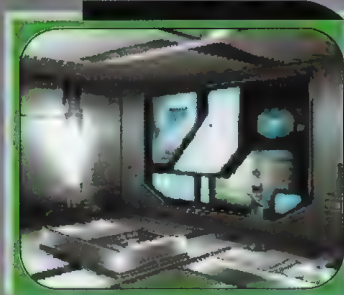
لاطفاء جرس الإنذار المزعج اعبر الباب
الزجاجي واستخدم الكمبيوتر ذوال مؤشر أحمر
اللون.

البحث عن اسطوانة الدي دي كي ذات الحرف W

٨٨- تخلص من الرابتر الذي سيهاجمك من الأسفل ثم التقط بطاقة
المستوى «C» ثم ادخل غرفة تصميم الموازن.



٨٩- خذ اسطوانة دي دي كي الحامل للحرف W.
٩٠- ادرس جميع المذكرات في الملف الأصفر الذي ستجده في هذه الغرفة
وتفقد جميع محطات الكمبيوتر.

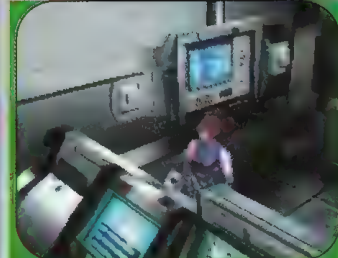


ستجد العديد من الأدوات في غرفة تصميم
الموازن الكهربائي ولكن أهمها حالياً هو اسطوانة
دي دي كي ذات الحرف W، والذي ستجده على
الطاولة.

٩١- اخرج من غرفة تصميم موازن الطاقة.
٩٢- اتجه من الركن لتصل إلى غرفة استراحة الباحثين وخذ كأساً
من هناك وعلبة أدوات.

٧٩- التقط اسطوانة إدخال دي دي كي ذات الحرف «S»
الإضافية.

٨٠- اقرأ ملف الأمن الموجود هنا.
٨١- خذ المفتاح القريب من جثة المرأة.
٨٢- تفقد استخدامات باقي الأجهزة.
٨٣- أخرج إلى الممر.
٨٤- ابحث عن فتحة التهوية واصعد إليها.



يمكنك الحصول على اسطوانة إدخال دي دي كي
ذات الحرف S والملف الأحمر الذي يوضح
مكان الكمبيوتر المخفي والمفتاح الإلكتروني
للطابق ٧. كما ستجد جهاز كتابة بطاقات
التعريف للطابقين الأرضيين الثاني والثالث.

٨٥- واصل السير في الممر حتى تصل إلى ممر غرفة التجارب.
٨٦- ستجد هنا ثلاثة أبواب من مجموعة الأبواب مغلقة،
كما ستجد علبة أدوات.
٨٧- حاول أخذ بطاقة المستوى «C» من على الطاولة لتتمكن من
دخول باب مستوى «C».

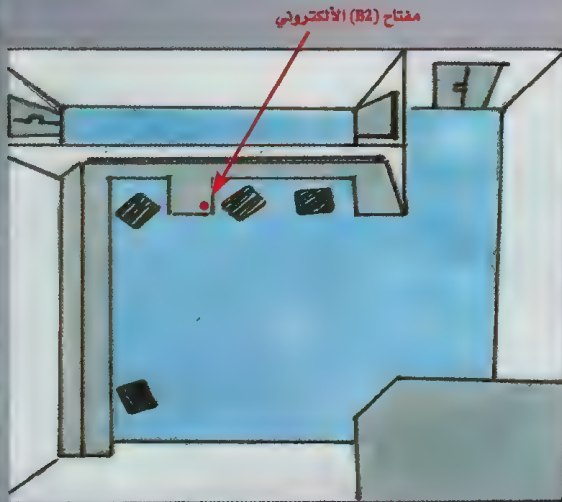
كلمة سر باب مهبط الطوافة



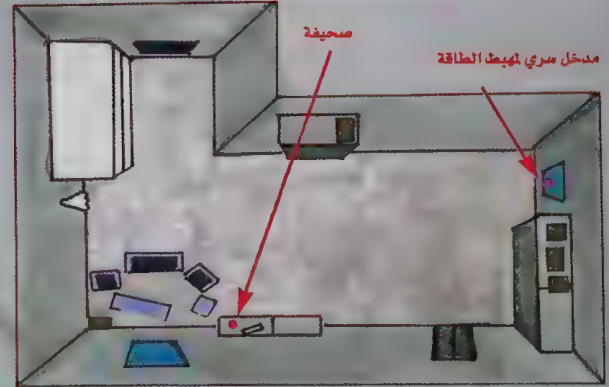
قم بفتح الشفرة كما فعلت من قبل في لغز (LABORATORY) حيث $A = 1$ و $B = 2$ و $C = 3$ وهكذا. ثم قم بإلغاء الحروف التي قمت بفك شفرتها لتبقى لديك كلمة WATERWAY

رسالة من علماء على قيد الحياة

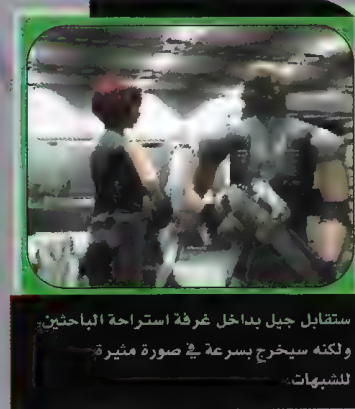
٩٧- اعبر من الباب لتصل مكتب وصول المهاجرين.



٩٨- تفقد الجثة لتحصل على أدوات. وبعد استماعك للإرسال غير الواضح خذ المفتاح الإلكتروني B2 من الطاولة.



٩٣- ستجد صحيفة أخرى هنا للقراءة.



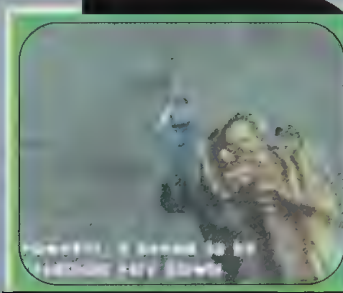
ستقابل جيل بداخل غرفة استراحة الباحثين ولكنه سيخرج بسرعة في صورة مثيرة للشبهات.

٩٤- قبل أن تغادر تفقد محطة الكمبيوتر على الجدار.

من المهم أن تقرأ المذكرة الصفراء في غرفة تصميم موازن الطاقة لأنك ستعرف طريقة دمج الموازن مع جهاز الطاقة الكامنة لتوليد الطاقة الثالثة، أحفظ هذه الطريقة لما بعد، أما الآن فسيقوم جيل بإثارة المزيد من الشكوك حوله بهروبه من غرفة إستراحة الباحثين عند وصولك إليها. تصرفاته المريبة هذه قد تدفعك إلى الإعتقاد فعلاً بأنه مجرم. ويبدو أنه حتى الآن لا يمكنك سوى الإعتقاد.

٩٥- عد مجدداً إلى الطابق B3 حيث سيقوم ريك بالاتصال ليعلمك بأنه قد تمكن من تسهيل مرورك عبر النظام الأمني.

٩٦- ابحث عن غرفة الاستراحة في هذا الطابق واستخدم إسطوانتي الذي دي كي ذات الحرف «W» على الباب الذي يقود إلى مهبط الطوافة. كلمة السر لهذا الباب هي waterway.

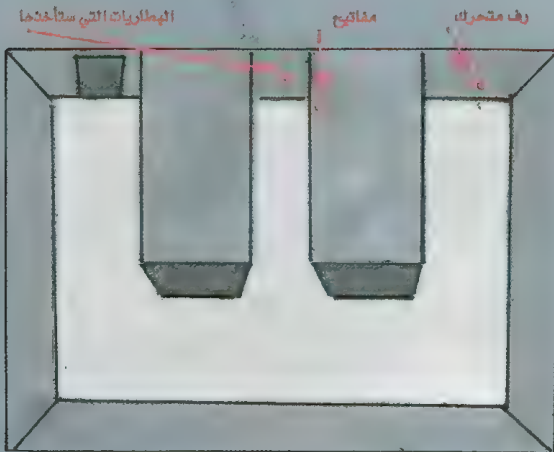


ها هو الديناصور الضخم ملقى على الأرض بعد أن ابتلع مولد كهربائي قام بصعقه. ولكن للأسف لا يزال هذا الديناصور يتنفس.



لا يزال الطاقة إلى باب المصعد الكبير. التتقط البطارية البيضاء التي أعطيتها لريك مسبقاً من صندوق البطاريات.

١٠٢- عد إلى غرفة المولد الاحتياطي لاستعادة الطاقة للمصعد وذلك بتركيب البطارية البيضاء في صندوق البطاريات وترتيب البطاريات من جديد.



١٠٣- يتوجب عليك ترتيب البطاريات بالترتيب التالي أحمر، أزرق، أخضر، أبيض.

١٠٤- شغل البطاريات باستخدام بطاقة المستوى C وذلك بتشغيل المفتاح على الناحية اليمنى بعد ترتيب البطاريات.

١٠٥- بذلك سيكون قد تمت استعادة الطاقة إلى المصعد.

أنت وريك ستقومان بالكثير من الأشياء في غرفة وصول المهاجرين. حيث سيقوم ريك بفتح الباب المغلق بينما ستقوم أنت بالاستماع إلى صوت أحد الباحثين الأحياء يستغيث من ديناصور يقوم بمهاجمته، وستكتشف أن لدى هؤلاء الباحثين مفتاحاً سيساعد في هربك لذا من الواضح أنه يجب عليك اتقاذهم.



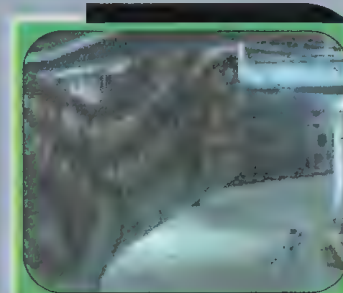
عند دخولك لمكتب وصول المهاجرين التقط المفتاح الإلكتروني للمابق ٢ من الطاولة. ثم عند عودة ريك ستسمع صوت أحد العلماء الذين لا يزالون على قيد الحياة، ولكي تصل إلى مهبط الطوافة يجب عليك أخذ المفتاح الذي بحوزته.

٩٩- احفظ اللعبة إذا أردت ذلك. ثم تفقد الخريطة التي بحوزتك.

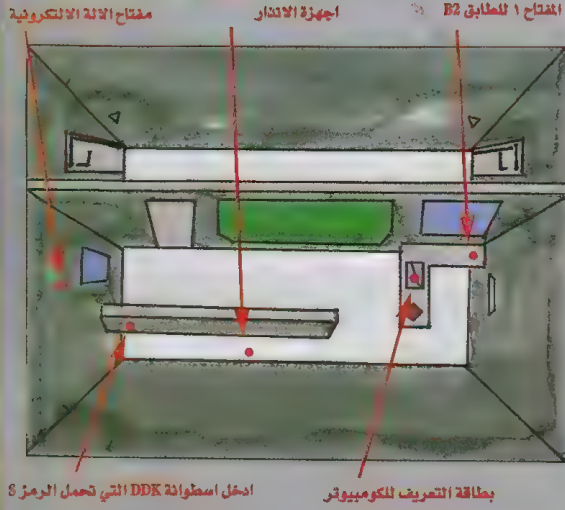
إعادة الطاقة إلى المصعد الكبير

١٠٠- شق طريقك إلى المصعد ذو العلامة الحمراء في الخريطة عن طريق الممر المؤدي إلى غرفة التخزين للطابق B3 وبالتالي المصعد الكبير.

١٠١- افتح باب المصعد الكبير ليخرج لك ديناصور تي-ريكس محاولاً التهامك ولكن لحسن حظك يبدو أنه من فرط جوعه قام بالتهام مولد كهربائي أدى إلى صعقه وقطع التيار الكهربائي عن المنطقة. لذا ابحث عن المولد الرئيسي الذي قمت بوضع البطارية البيضاء فيه وخذها منه.



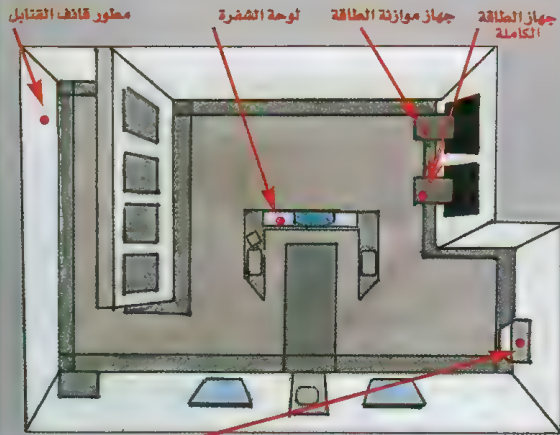
لن يكون لديك أي طريق للهروب عند هجوم ديناصور تي-ريكس عليك.



(١١١) تخلص من الرابتور الذين سيحاولون اعتراضك .

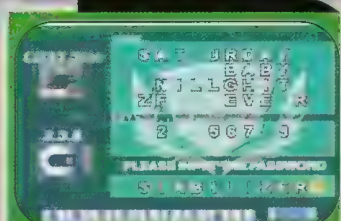
شفرة الاسطوانة DDK التي تحمل الرمز S

(١١٢) استخدم اسطوانة دي دي كي التي تحمل الرمز S لتفتح الباب المغلق الموجودة عند نهاية غرفة الأمن. ادخل الشفرة STABILIZER الآن سوف يصبح طريقك سالكا إلى منطقة مستودع القطع.



حرك الرف لتحصل على آلة التسجيل Bug.

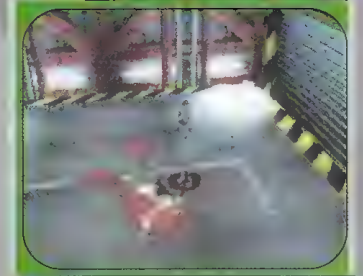
(١١٣) اتخذ الممر الأخضر إلى أن تشاهد دائرة على الأرض. بعد أن تتفحصها واصل طريقك نحو غرفة المستودع واخرج من الجهة الأخرى، لاحظ الأبواب المؤمنة على طول الطريق.



أن شفرة الأعداد متناقصة مع أعمدة الأحرف التي يجب أن تقوم بتشكيلها من المستطيل الذي في الأعلى. الأرقام تمثل الأعمدة التالية: ٢، ٥، ٦، ٩. يبدأ من اليسار إلى اليمين. وبعد أن تمسح جميع الأحرف من تلك الأعمدة سيبقى لديك كلمة STABILIZER.

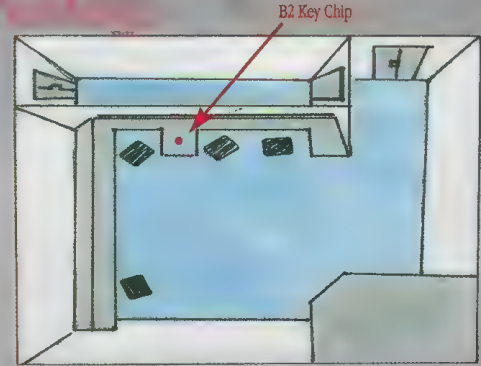
لقد تأخرت عن الباحثين

١٠٦- اتجه عائداً إلى باب المصعد الكبير.



لسوء الحظ لم تصل إلى العلماء مبكراً ولكنهم تركوا لك العديد من الأشياء المفيدة.

١٠٧- بداخل المصعد خذ علبة الأدوات واسطوانة إدخال الدي دي كي ذو الحرف D ومفتاح المهبط (الذي سيكون على شكل بطاقة) من العلماء الذين كانوا بانتظارك.
١٠٨- الآن عد إلى مكتب الهجرة وقم بتسليم مفتاح البطاقة الخاص بالمهبط لريك حيث سيقوم باستخدامه لفتح باب مهبط الطوافة.



الدوامة

(١٠٩) بعد أن علق بالدوامة التي خارج مرفأ الخروج Port Exit، خذ اسطوانة دي دي كي (DDK) التي تحمل الرمز S من على الأرض قبل أن تعود إلى منطقة Immigration.

(١١٠) تحدث مع ريك عن ما ستفعلونه الآن، ثم عد إلى غرفة الأمن في الطابق B2.



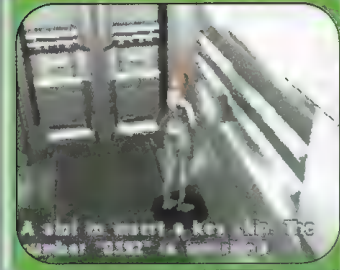
في هذه المنطقة توجد دوامة ستعيق طريق الهرب. وسبب هذه الدوامة هي التجربة الثالثة للطاقة التي قام بها الدكتور كيرك. عليك أن تعرف كل شيء عن هذه الطاقة كي تستطيع التخلص من الدوامة. لاحظ اسطوانة دي دي كي التي تحمل الرمز S التي على الأرض.

١١٨- أن شفرة اللغز هي DOCTORKIRK عندما تدخلها ستعبر من خلال الباب.



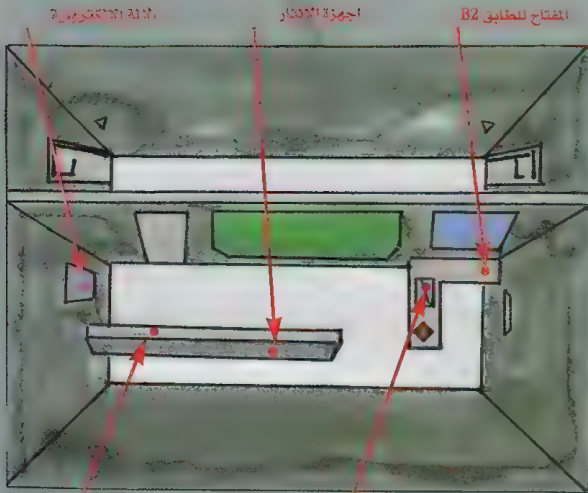
اللغز الأخير لاسطوانة دي دي كي يستخدم الأرقام كشفرة سرية للاسطوانة المدخلة لأول مرة وهي كالآتي: $A = 1, B = 2$ إلى آخره. عندما تكتشف جميع الأحرف الصحيحة امسح حرف G و F في أي مكان يظهران، كما هي واضحة في شفرة الاسطوانة. عندما تفعل ذلك سوف تجد أن هذه العبارة هي الشفرة الصحيحة: DOCTORKIRK.

١١٩- تفحص الخانة الموجودة في ممر القاعة.



إن الطريق لمنطقة الطاقة الثالثة سيكون مفقداً بواسطة مجموعة من الأبواب لذلك أنت بحاجة إلى المفاتيح.

١٢٠- ارجع إلى غرفة الأمن.



بمفتاح التعريف للكمبيوتر

١٢١- عندما تكون داخل غرفة الأمن ادخل المفتاح ٢٠١ في مكانهما الخاص من الخانات في الآلة الالكترونية.

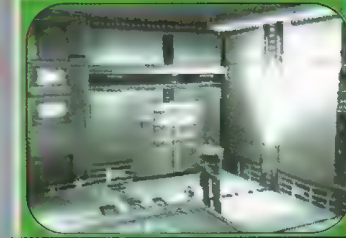
١٢٢- ثم أدخل الرقم المطلوب في الشاشة والذي هو ٠٣٩٢.



انتاء توجيك نحو غرفة المستودع ستعقم من قبل آلة متطورة في هذه المكان انها غير مضمرة فلا تبتلعن

غرفة اختبار الموازنة

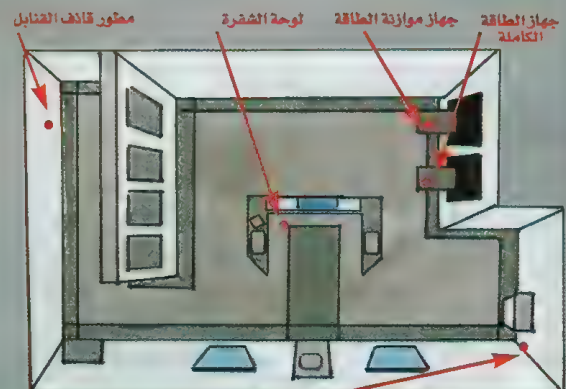
١١٤- في هذا الممر ستشارك مع اثنين من الديناصورات، ثم عليك العبور من خلال بوابة الأمن وبوابة المستوى C الواقعة خلفه، وعندئذ يمكنك الوصول إلى غرفة اختبار الطاقة. ١١٥- اقتل الديناصور قبل أن تلتقط اسطوانة دي دي كي التي تحمل الرمز D والأداة الإضافية. ١١٦- ابحث في جميع مناطق الغرفة بعد ذلك اخرج.



تأكد من أنك حصلت على اسطوانة دي دي كي التي تحمل الرمز D وذلك أثناء تواجدك في غرفة اختبار الطاقة.

آخر لغز لاسطوانة DDK

١١٧- ارجع إلى المخزن وجد الباب الذي يستخدم فيه الاسطوانة D.



حركه اليرف لتحصل على آلة التسجيل Bug.

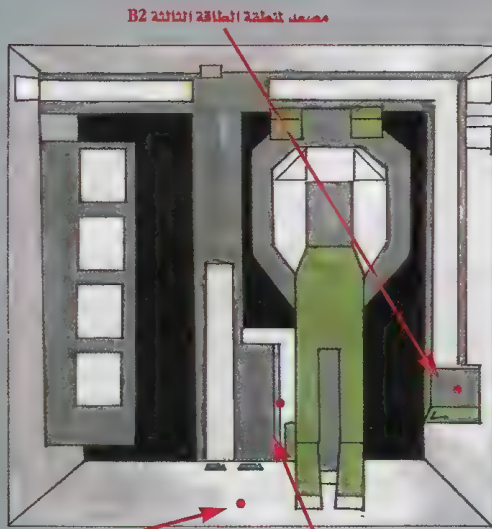
الوصول للطاقة الثالثة

١٢٤- بعد أن حولتهم خذ المفتاح عابراً أبواب دي دي كي التي تحمل الرمز D وادخل المفتاح ٢ بواسطة الباب رقم ١ والمفتاح ١ بواسطة الباب رقم ٢.



بعد أن قمت بنسخ المفتاحين تستطيع استخدامها لفتح الأبواب التي في ممر القاعة التي ستعود لمنطقة الطاقة الثالثة.

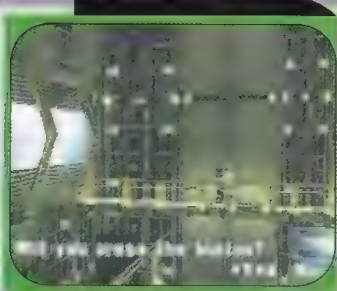
١٢٥- بعد أن تعبر من خلال منطقة الأمن، سيخبرك ريك بتشغيل المولد الرئيسي للطاقة الثالثة.



مكان الموازنة

كومبيوتر الموازنة

١٢٦- واصل السير إلى أن تصل لمنطقة الطاقة الثالثة، إذهب إلى منتصف الممر وشغل مفتاح التشغيل الذي على الحائط لتتزل الممر المنفصل. ١٢٧- اعبر الجسر لتدرس توصيلات الكومبيوتر الموجود في منتصف الغرفة ذات الاضاءة الحمراء.

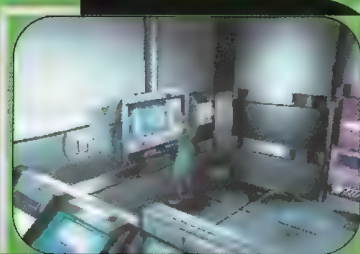


شغل مفتاح التشغيل لتتزل الجسر المتحرك

١٢٣- أعد ترتيب الشفرات على الأحزمة المغناطيسية للمفتاح لتصل بين المثاليين اللذين على الشاشة.

لغز الحزام المغناطيسي

عندما تظهر الشاشة على الكومبيوتر، ستشاهد حزامين كبيرين بالإضافة لأحزمة أخرى في أسفل الشاشة، النموذج الذي في اليسار يظهر بلون أبيض شاحب، أما الجهة اليمنى فهي تملك أربعة خطوط حمراء في الأسفل، وأربعة خطوط بيضاء في الأعلى، أيضاً ستجد أيقونتين على الجهة اليسرى للشاشة، عندما تؤثر على الأيقونة العليا، ستتمكنك من تحريك الخطوط داخل الحزام. أما الثانية فتمنحك إمكانية استبدال الخطوط الملونة من حزام إلى آخر. أشر على الخلف وإلى الأعلى بين الأيقونتين إلى أن تصل الأحزمة العلوية بالأحزمة السفلية.



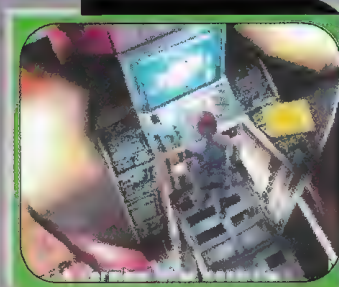
تستطيع نسخ المفتاحين ١ و٢ عندما تصل إلى غرفة الأمن. ضع المفتاح ١ في الخانة اليسرى والمفتاح ٢ في الخانة اليمنى، ادخل إلى الكومبيوتر المركزي وسيطلب منك أرقام الشفرة السرية، تستطيع استخدام نفس الرقم الذي على خانة المفتاح ألا وهو : ٠٣٩٢. بعد ذلك أعد تنظيم الشفرة على الحزام المغناطيسي.



مثل اللغز الذي في الطابق B٢ (غرفة المكتبة) ما بعد أنك ستقوم من تنظيم الأحزمة المغناطيسية للمفتاحين.

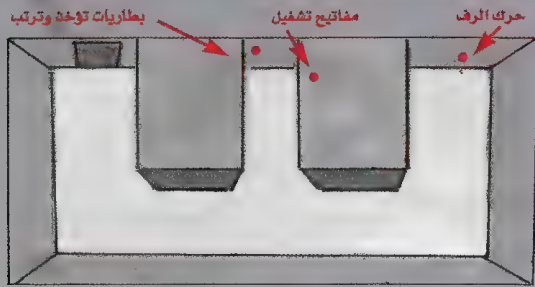
١٣١- ابحث عن الكمبيوتر الذي عليه الكتاب الأصفر. تفحص كتاب التعليمات الخاص بالمولد لتعرف كيفية تشغيله. احفظ طريقة التشغيل ثم حاول استخدام الكمبيوتر لتبدأ بعملية تشغيل المولد الرئيسي. الخطوة الأولى ستجعل المولد يشتغل، وستحتاج لاستخدام بطاقة البروفسور كيرك.

١٣٢- قبل أن تغادر، انظر عبر النوافذ الداخلية وأصعد الدرج لتأخذ إحدى الأدوات.



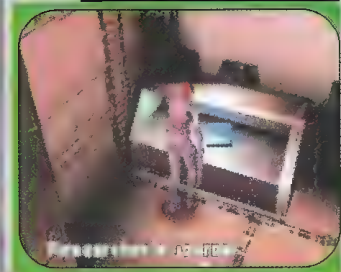
تفحص كتاب التعليمات، وحاول تشغيل المولد من هنا.

١٣٤- ادفع الرف في هذه الغرفة لتحصل على أداة جديدة للالتقاط.



١٣٥- أيضاً اقرأ مذكرة الباحث. ١٣٦- واصل البحث في الغرفة حتى تجد بطاقة المفتاح الخاصة بالمستوى B وهي بقرب الكمبيوتر الاحتياطي عند الطابق العلوي.

غرفة توزيع الطاقة الثالثة

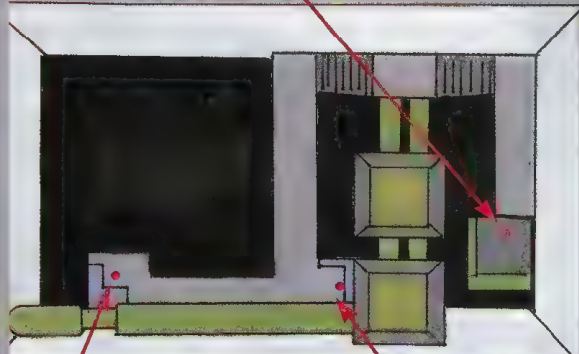


الكتاب الأزرق في غرفة التحكم السفلية عبارة عن مفكرة أبحاث تحتوي معلومات كثيرة عن الدكتور كيرك. وفي هذا المكان أيضاً وقع صديقك توم من قبل.

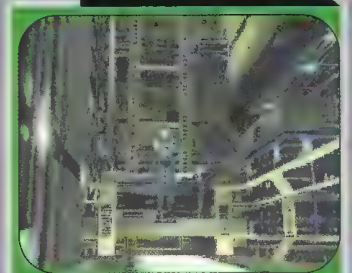
١٣٧- ادخل من الباب الذي في الجهة الأخرى من الكمبيوتر لتصبح في غرفة توزيع الطاقة الثالثة. ١٣٨- تفحص الخريطة التي على الحائط.

١٣٨- إرجع للمكان الذي دخلت منه ثم اذهب نحو الشرق، ستجد مصعداً يقودك نحو الأسفل لنفس منطقة الطاقة الثالثة في الطابق B3 وذلك بدلاً من الطابق B2.

مصعد يقود منطقة الطاقة الثالثة في الطابق B2

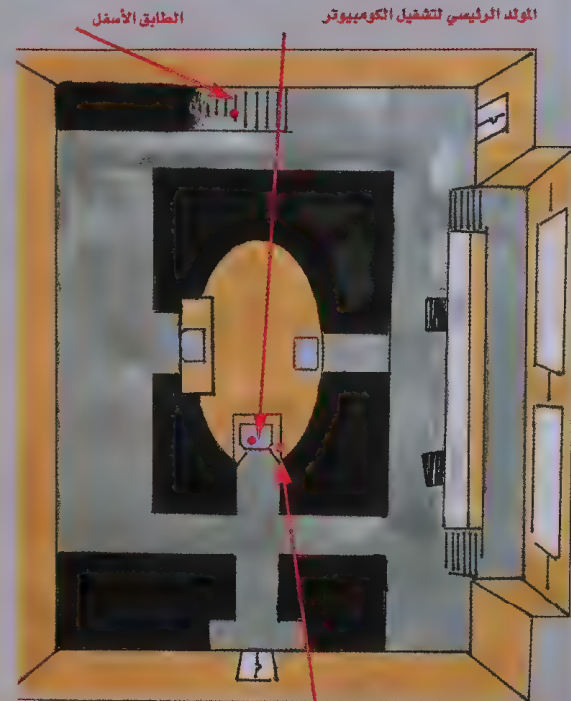


١٣٩- اذهب أسفل للطابق B3 بواسطة المصعد وتفحص إعدادات الكمبيوتر. أيضاً إلتقط الأداة الموجودة في نهاية المكان وارجع للطابق العلوي.



تستطيع استخدام المصعد لتستكشف لوحة الكمبيوتر في الطابق السفلي لمنطقة الطاقة الثالثة.

١٣٠- ادخل إلى غرفة التحكم الخاصة بالطاقة الثالثة.



مذكرة هند المولد

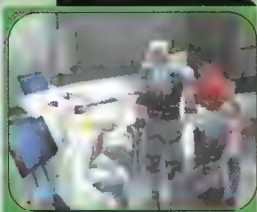
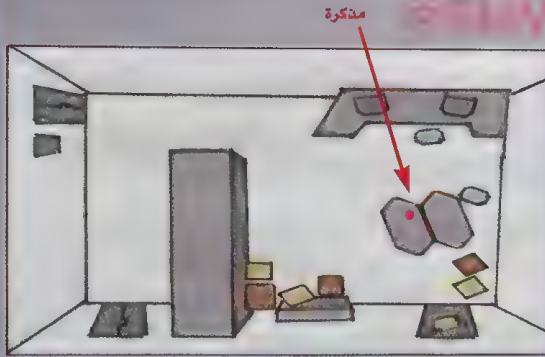
١٤٧- بعد أن تسمع صوت طلق ناري إرجع إلى غرفة موزع الطاقة الثالثة.

١٤٨- تفحص جثة الفتاة الملقاة على الأرض لتأخذ رقماً جديداً وهو: ١٢٨١

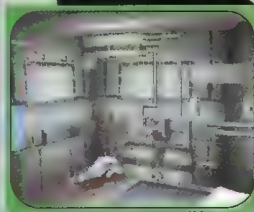
١٤٩- انظر نحو لوحة التحكم التي على يمين الجثة وتفحص الدم.

١٥٠- توجه إلى خلف الغرفة.

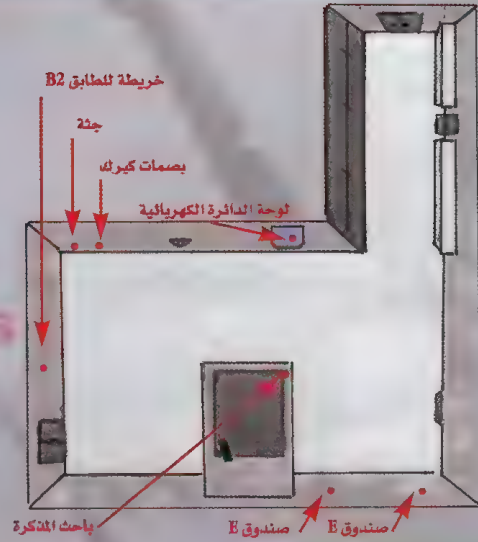
١٥١- أدخل الممر لتصل إلى المختبر الشخصي وتواجه الدكتور كيرك.



بعد أن تقبض على الدكتور كيرك ستحصل على العديد من المعلومات ومن بينها كيفية الخروج من الجزيرة.



عندما تقبض على الدكتور كيرك سيبدأ الاضطراب المكان. ستجد أيضاً بصماته على لوحة التحكم. تستطيع أخذها بواسطة آلة التفاعل البصمات.



١٣٩- اختبر الباحث في هذه الغرفة.

١٤٠- انظر للجهة اليمنى لتشاهد لوحة التحكم الكهربائية.

١٤١- اذهب للوحة التحكم لتشغل مزود الطاقة مولد الطاقة الثالثة. سيظهر لغز جديد.

١٤٢- رتب النماذج الثلاثة لتصل المثال الظاهر في اليسار.

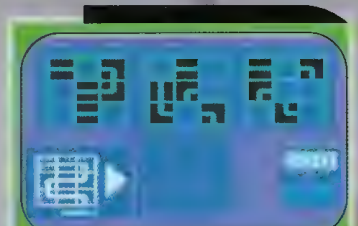
١٤٣- إن النموذج الذي في اليسار والنموذج الذي في الوسط يجب أن يتحركا في آن واحد باتجاه عكس عقارب الساعة. النموذج الذي في اليمين يجب أن يبقى كما هو، وعندما تنهي ذلك غير النماذج على هذا النحو ٢، ٣، ١.

١٤٤- بعد أن تصل الطاقة إلى المولد، إطلع على المذكرة التي على الطاولة.

١٤٥- أخرج من هذه الغرفة وارجع إلى غرفة التحكم الثالثة.



هناك باحثة على الأرض ما زالت على قيد الحياة ولكنها ستموت في غرفة توزيع الطاقة الثالثة. هناك شيء جدير بالملاحظة وهو لوحة التحكم الكهربائية بتحويل الطاقة.



يجب أن تجعل النماذج الثلاثة على هذا النحو قبل أن تضعهم بالترتيب ١، ٢، ٣.

سيكشف لك كيرك عن جميع الحقائق المهمة الخاصة بأبحاثه، حيث أنه اكتشف الطاقة الثالثة التي تقوم بنقل أي شيء من الزمن الماضي إلى الزمن الحاضر، وهذا بالطبع ما يفسر وجود الديناصورات على هذه الجزيرة، فقد كانت هذه الديناصورات تسكن الجزيرة منذ العصر القديم، وبسبب هذه الطاقة عادت إلى ما كانت عليه. والسبب الحقيقي في بقاء هذه الديناصورات هو استخدام الدكتور لعنصر الموازنة فمن دونه لن يتمكن من السيطرة على الطاقة الثالثة.

مرة أخرى سيقوم الدكتور باعطائك كرت المفتاح، وهذه المرة ستصل إلى المستوى A وهو مفتوح. والآن ستواجه خيارين وعليك أن تختار أحدهما، إما أن تتبع جيل نحو الأماكن المكملة في جهاز الطاقة الكامنة Initializer وجهاز موازنة الطاقة Stabilizer وإما أن تأخذ البيانات التي اكتشفها ريك لتقوم بصنع التريكات الخاصة بك.

إذا اتبعت جيل فاعلم أنك ستواجه العديد من الديناصورات، أما إذا اتبعت ريك فالطريق سيكون أطول فأيهما ستختار؟

♦♦♦ إنهاء قسم القصة ♦♦♦

لقد أنهيت المهمة الصعبة وستتمكن من تشغيل مولد الطاقة الثالثة، أيضاً ستجد الشيء الذي سيساعدك على كشف مخططات كيرك مع الجيش، الآن وبعد أن عثرت على رقم سجل كيرك وهو ٣١٤١٥، تحتاج لإيجاد الدكتور نفسه لتأخذك بصمة أصبعه لتشغيل المولد.

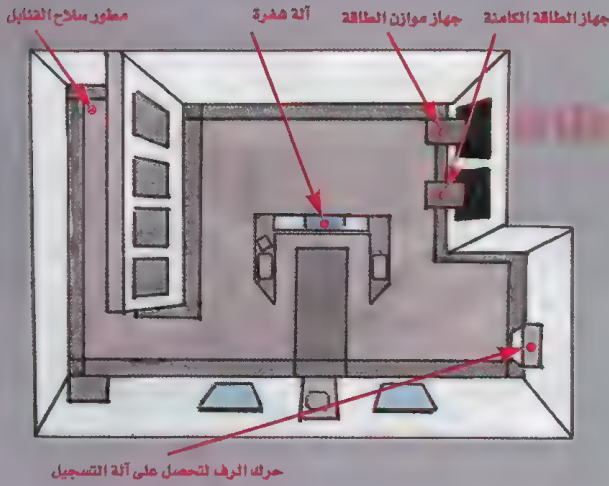
إيجاد الدكتور كيرك

١٤٥- توجه نحو توصيلات المولد الرئيسي.
١٤٦- بعد ذلك حاول تشغيل مولد الطاقة الثالثة عدة مرات، في المرة الثانية ستزيد الطاقة ومع ذلك لن تتمكن من تشغيل أي شيء، وذلك لحاجتك لبطاقة التعريف الخاصة بالدكتور كيرك.

الجزء السادس

التفرع (أ) : اللاحق بجيل

أ-5- اترك المكتبة واعبر الغرفة التالية لتدخل B2 منطقة الطاقة الثالثة.
أ-6- جد مخزن القطع واذهب خلف باب المستوى A حيث يوجد مخزن آخر.



تطوير الاسلحة

أ-7- تفحص الأشياء من حول الاركان من هنا إلى آخر النافذة، ستشاهد مطور سلاح القنابل، هذا المطور سيجعل سلاحك يطلق بتواصل.



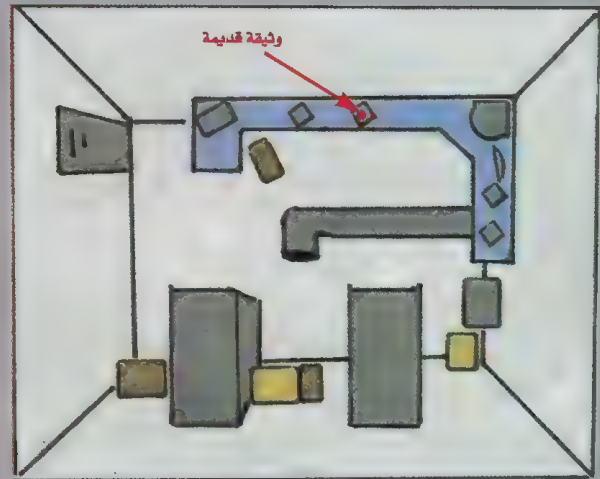
أ-8- اترك المكان واذهب إلى غرفة تجارب موازن الطاقة Stabilizer.
أ-9- اذهب نحو الركن لتجد حقيبة مؤمنة، استخدم الأرقام التالية

لفتحها

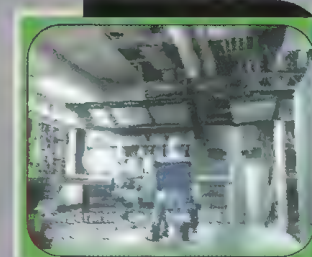
ملاحظة !

يجب أن تتأكد من مواجهة الديناصورات فمن تستطيع الوقوف أمامها لكثرة.

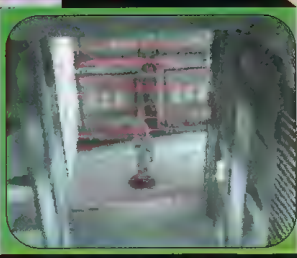
أ-1- أولاً لاحظ موقع غرفة المستوى A على الطابق B3، حيث تم وضع جهازي الطاقة الكامنة Initializer وموازن الطاقة Stabilizer.
أ-2- بعد ذلك اذهب إلى مكتبة الدكتور كيرك.



أ-3- إقرأ الوثيقة التي على الطاولة.
أ-4- استخدم آلة التقاط البصمات لتلتقط بصمات كيرك أثناء امساكه السلاح (أو خذ بصماته الملاحظة بالدم الموجودة على آلة التحكم في غرفة توزيع الطاقة الثالثة).

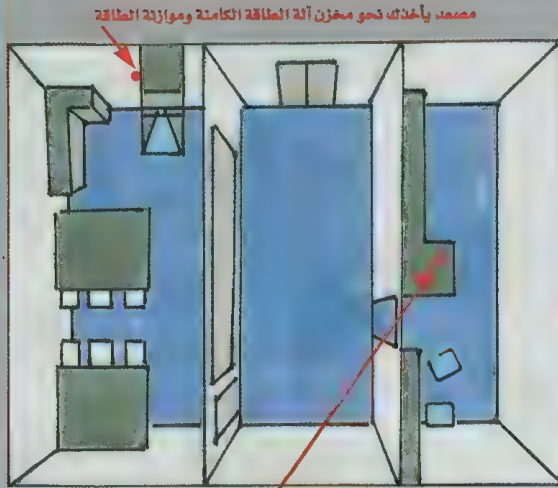


سيوجه خيل سلاحه نحو الدكتور كيرك ويهدد الطريقة لن يتمكن من الهرب، وفي نفس الوقت خذ منه البصمات إذا لم تملك البصمات من قبل.



بعد أن فتحت حواجز الليزر سيتمكن من الوصول إلى أماكن مهمة.

أ-١٠- ستحصل على مطور سلاح البندقية.



مصعد يأخذك نحو مخزن آلة الطاقة الكاملة وموازنة الطاقة

مذكورة من نظرية الطاقة الثالثة

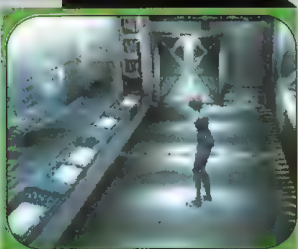
أ-١٦- اذهب إلى ممر النقل الرئيسي واذهب من خلال الباب الصغير للمستوى A.

أ-١٧- أنت الآن داخل مخزن الأسلحة الخاصة. ابحث عن الرابط الأصغر وتفحصه.

أ-١٨- اذهب إلى الباب الصغير الذي على يسار النافذة الكبيرة لتصل إلى غرفة الأسلحة.

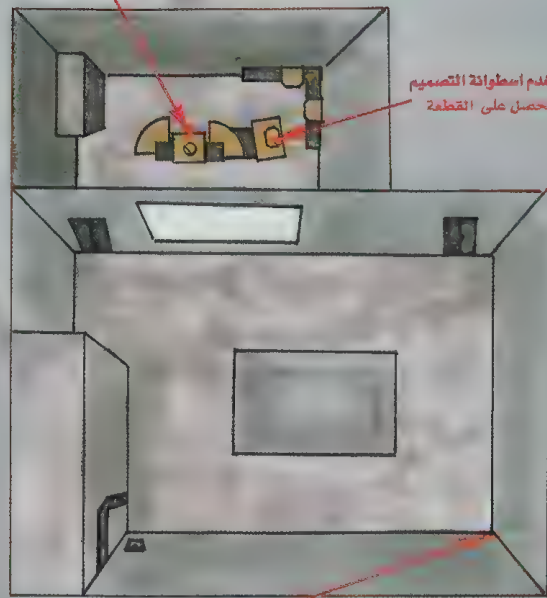
أ-١٩- بداخل الغرفة استخدم المصعد الصغير للطابق الثاني لمنطقة المخزن. ابحث عن حقيبة تحمل قطعة الطاقة الكاملة وقطعة موازن الطاقة.

أ-١٠- خذ هذين العنصرين واخرج.



ان مخزن الأسلحة الخاصة يبقى دائماً تحت درجة حرارة متجمدة وذلك ليحافظ على الأسلحة البيولوجية

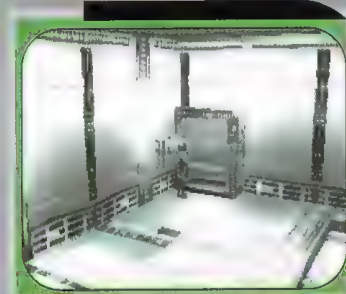
آلة تجميع القطع



استخدم أسطوانة التصميم لتحصل على القطعة

بداخل الحقيبة الثقيلة ستجد مطور سلاح البندقية

أ-١٠- ستحصل على مطور سلاح البندقية.



ان آخر قطعة تطوير تجدوها في غرفة الفحص داخل الحقيبة المؤمنة الموجودة في ركن الغرفة استخدم الأرقام ١٢٨١ لتفتح هذه الحقيبة.

ايجاد آلة الطاقة الكاملة وموازن الطاقة

أ-١١- اخرج واذهب للطابق B3.

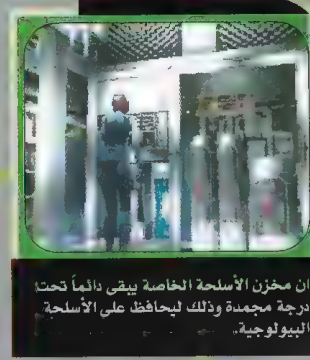
أ-١٢- اعبّر الغرفة التي بداخلها مصعد كبير والتي ظهر فيه التي-ريكس أيضاً.

أ-١٣- واصل السير حتى تعبر مستودع الأسلحة وادخل ممر الانتقال.

أ-١٤- الغ ليزر الأمن ثم اعبّر البوابة.

أ-١٥- تفحص الأركان وعلى أعلى الأرفف لتحصل على بعض الأدوات.

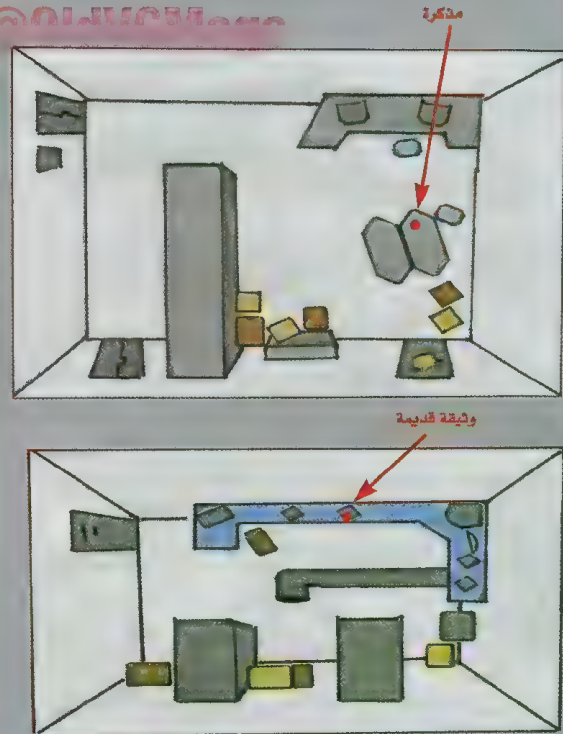
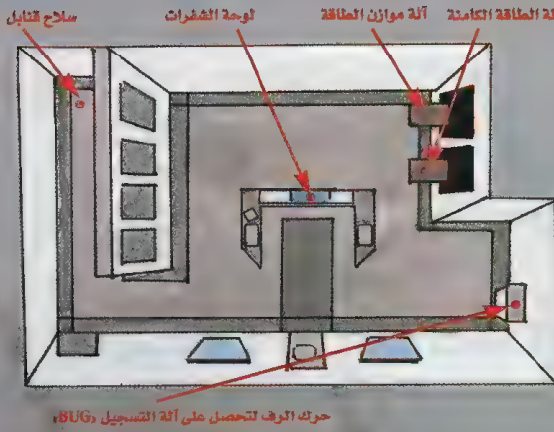
- ب-٢- التقط الأداة الموجودة هنا.
ب-٣- اقرأ المذكرة من كيرك على الماصة.
ب-٤- استخدم آلة التقاط البصمات لتلتقط بصمات كيرك عند إمساكه بالسلاح. (لأخذ بصماته الملتصقة بالدماء من على لوحة التحكم التي في غرفة توزيع الطاقة الثالثة).



الجزء السادس

التفرع (ب) : اللحاق بريك

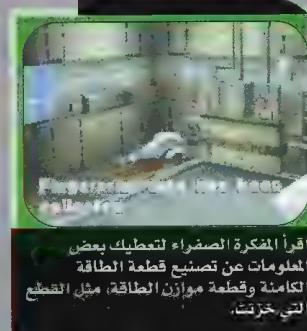
- ب-١- تفحص المذكرة الصفراء لتحصل على معلومات مفتاح تشغيل جهاز آلة الطاقة الكامنة وآلة موازن الطاقة أذهب إلى مكتبة كيرك.
ب-٥- استخدم خريطةك لتعرف أين يقع مخزن القطع وتوجه إليه.
ب-٦- احذر من هجوم الرابتر في ممر القاعة.
ب-٧- بعد أن وصلت إلى غرفة القطع اذهب إلى باقي منطقة المخزن التي تقع خلف باب المستوى A.



- ب-٨- إبحث في جميع حاويات المخزن حتى تجد اثنين منها بداخلها أضواء خضراء.
ب-٩- اذهب نحو الركن وأبحث من حول النافذة لتجد مطور سلاح القنابل، وهي اسطوانة تجعلك تطلق باستمرار.

إيجاد قطعة التسجيل

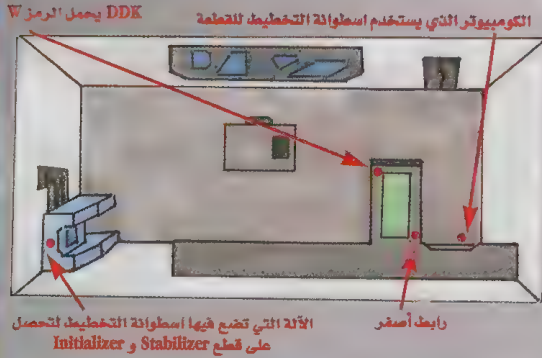
- ب-١٠- خذ اسطوانة التخطيط التي أعطاك إياها ريك في المختبر الشخصي واستخدمها عند الكمبيوتر الرئيسي الذي يتحكم بالحاويات المغلقة.
ب-١١- بعد أن تطالب بوضع الأرقام السرية، حاول أن تضغط كل زر من أزرار الكمبيوتر لتجد أن لكل منها صوت معين.
ب-١٢- اترك الكمبيوتر وابحث عن الآلة التي أمام الحائط.



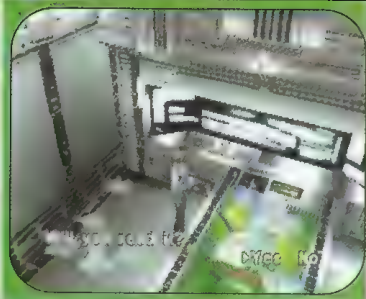
ب-١٧- عندما تفتح أقفال الحاويات التي بالمخزن، اتخذ الممرات واخرج من المخزن.

ب-١٨- ارجع إلى غرفة موازن الطاقة Stabilizer.

ب-١٩- اقرأ المذكرة التي على يمين الكمبيوتر لتحصل على المعلومات التي تحتاجها من الشفرات الرقمية الأربعة.



حماية قطع الشفرات

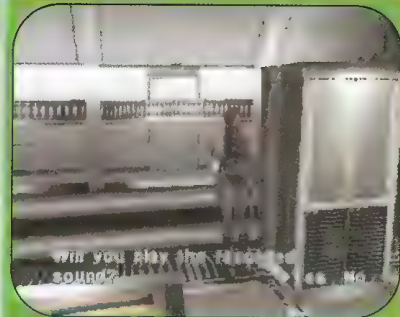


المذكرة التي ستقرأها في غرفة تصميم موازن الطاقة ستساعدك في استرداد قطعتي الطاقة الكاملة وموازن الطاقة.

استخدم شفرة الأصوات التي حصلت عليها من مخزن القطع (٣٦٧٢٠٤) واقسم هذه الأرقام إلى قسمين كلا منهما يحمل ثلاثة أرقام. وتجد الرقم الرابع للشفرة اضع رقم صفر أمام كل قسم ليصبح كالتالي: ٢٠٤ تصبح (٠٢٠٤) و ٣٦٧ تصبح (٠٣٦٧). عندما يطلب منك إدخال الشفرة ادخل (٠٣٦٧) لتحصل على القطعة 1B وعندما تطالب بالشفرة التالية من عند الآلة الضخمة ادخل (٠٢٠٤) لتحصل على قطع الحماية 1A و 2A.

ب-١٣- ادفع الآلة جانباً وتفحص قطعة التسجيل الموضوعة هناك وأعد تشغيل آلة التسجيل.

لغز قطعة التسجيل



بواسطة دفع الآلة ستجد قطعة التسجيل في مخزن القطع التي تسجل إحدى أسرار كيرك أثناء مقابلته مع أحد زعماء الجيش العسكري.

عن طريق التسجيل الذي ستطلع عليه سيتبين لك أن الطاقة التي أنتجها كيرك مدمرة ويتطلع زعيم الجيش لاستغلاله ليملك قوة ضخمة. هنالك فرص من الممكن أن تحصل عليها عند نهاية الحديث. إن الشفرة التي برمجت مع أصوات الكمبيوتر سجلت أيضاً على شريط تسجيل. إذا استمعت إليه عن قرب ستحصل على الأرقام التي تحتاجها وهي: ٣٦٧٢٠٤.

ب-١٤- بعد أن استمعت إلى أصوات الأرقام المتسلسلة ارجع إلى الكمبيوتر.

ب-١٥- مرة أخرى استخدم اسطوانة التخطيط لتطالب بوضع الأرقام.



بعد أن تستنتج الأصوات من قطعة التسجيل توجه للجهاز وقم بوضع الأرقام. تستطيع فقط الانتقال عبر رقم واحد بالتوالي. واستخدم الممر لتستعين بالأرقام التي تحتاجها. ادخل الشفرة ٣٦٧٢٠٤.

الحصول على حامي القطع

٢٠- اذهب إلى الكمبيوتر وادخل اسطوانة التخطيط.

ب-٢١- ادخل شفرة

٠٣٦٧

ب-٢٢- عندما تحصل على

قطعة الحماية B1 اذهب

إلى الآلة الضخمة في

الركن.

ب-٢٣- ادخل اسطوانة

التخطيط مرة أخرى

وادخل الشفرة ٠٢٠٤.

ب-٢٤- بعد أن حصلت

على القطع الإضافية 1A

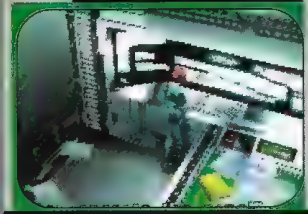
و2A اخرج من الغرفة.

ب-٢٦- اذهب نحو

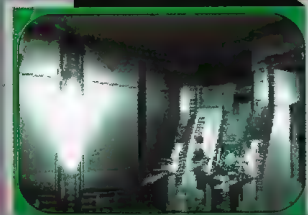
الحقيبة المغلقة التي في

الركن وتفتحص مذكرة

باحثك.. ادخل ١٢٨١.

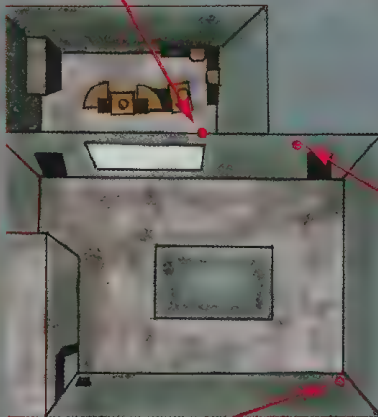


أولا اذهب إلى هذا الكمبيوتر واستخدم اسطوانة التخطيط والشفرة ٠٣٦٧ لتحصل على قطعة الحماية.



توجه نحو الآلة الكبيرة التي في الركن واستخدم اسطوانة التخطيط بالإضافة لادخال الشفرة الرقمية ٠٢٠٤ لتحصل على القطع الإضافية.

أنت تجميع القطع



استخدام اسطوانة التخطيط لتحصل على القطعة

مطور بندقية في حقيبة



استخدم شفرة الأرقام التي حصلت عليها من جنة الباحث لتحصل على مطور سلاح البندقية.

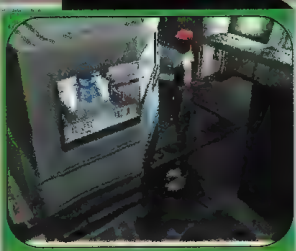
ب-٢٧- اعبر من خلال غرفة

المستوى A لتصل إلى غرفة التجميع.

ب-٢٨- أعد استخدام اسطوانة

التخطيط في هذه الغرفة لتحصل

على قطعة الحماية التالية ٢.



استخدم اسطوانة التخطيط لآخر مرة في هذا المكان لتحصل على القطعة الأخيرة.

تجميع قطعتي الطاقة الكامنة وموازن الطاقة

ب-٢٩- ابحث عن الكمبيوتر المستخدم للمنتجات الخفيفة

ب-٣٠- اختر أي قطعة وجدتها لتبدأ باستخدامها، واجمع جميع القطع

الأربعة لتبقى القطعة الأصلية في منتصف الهواء.

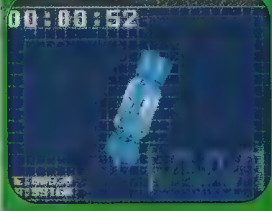
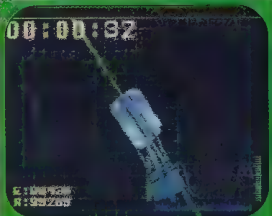
ب-٣١- أدر القطعة الأصلية بكل حذر للجهة اليسرى والجهة اليمنى،

حتى يصل الخيط مع حامي القطع ويحيط به.

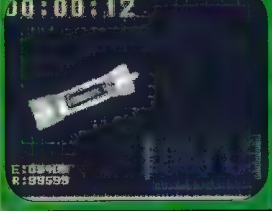
ب-٣٢- عندما تقوم بتجميع القطع بطريقة صحيحة توجه نحو غرفة

الآمن بواسطة اسطوانة التهوية لتصنع بطاقة تعريف جديدة لدكتور

كيرك.



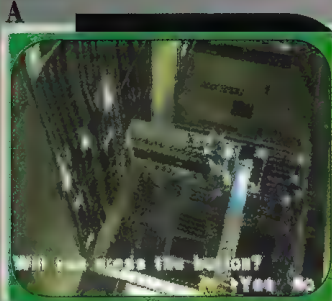
إذا أكملتها مع بعضها بشكل صحيح سينتهي تماماً.



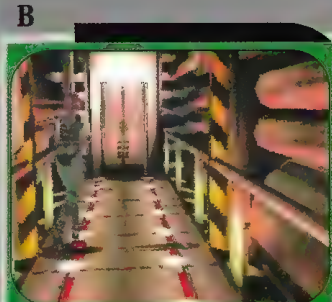
ليس من الضروري أن تكون دقيقاً تماماً ولكن حاول أن تربط القطع بشكل متقارب على قدر الامكان.

التعديل

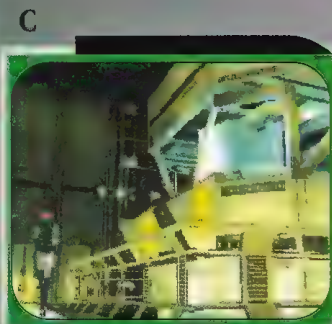
٦- اتبع الخطوات التالية:



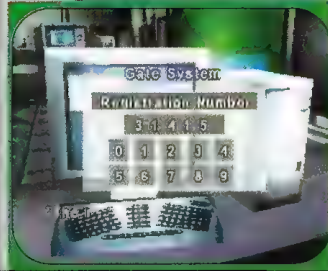
بوساطة بطاقة تعريف الدكتور كيرك المزورة، شغل كومبيوتر مولد الطاقة الثالث في غرفة تحكم الطاقة الثالثة.



عد إلى منطقة الطاقة الثالثة الرئيسية.



استقل المصعد هناك إلى الطابق ٣ لمنطقة الطاقة الثالثة.



ادخل بطاقة تسجيل الدكتور كيرك الذي وجدتها في غرفة توزيع الطاقة الثالثة، عندئذ يمكنك الدخول إلى كامل الأقسام.

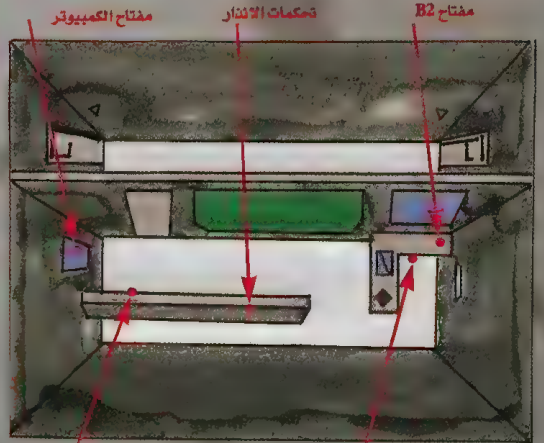


الآن أنت تملك جميع الأجزاء التي تحتاجها لتشغيل مولد الطاقة الثالثة، دمر القطعة لتخرج من هذه الجزيرة.

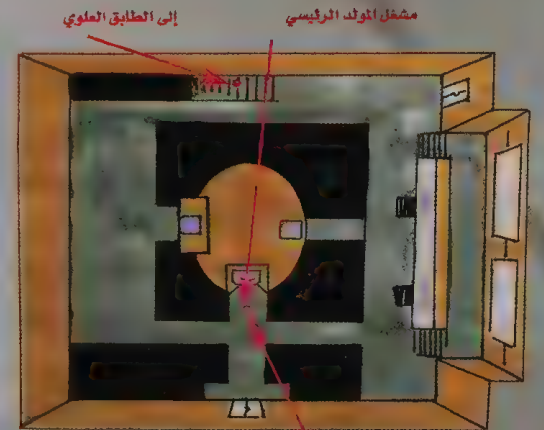
٥- عندما تصل إلى غرفة التحكم، يمكنك استعراض لائحة التعليمات عبر كومبيوتر المولد الرئيسي. وعليك أيضاً أن تقوم بنفس الخطوات التي قمت بها في مختبر الدكتور كيرك الخاص في أول اللعبة.

الجزء السابع الفصل الأخير

١- عندما تكون داخل غرفة المرور الأمني، خذ بطاقة التعريف التي حصلت عليها مسبقاً شغل كمبيوتر التعريف خلف المكتب.

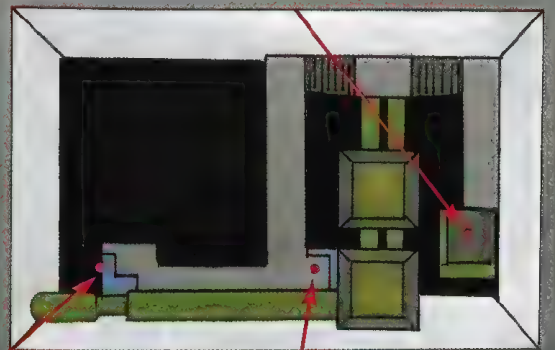


٢- وعندما يطلب منك رقم التسجيل، ادخل ٣١٤١٥ لتجسد شخصية الدكتور كيرك.
٣- الآن استخدم بصمة الدكتور كيرك من جهاز التعرف على البصمات.
٤- خذ البطاقة مرة أخرى وانطلق إلى غرفة الطوارئ الثالثة.



مذكرة هوك لتشغيل المولد

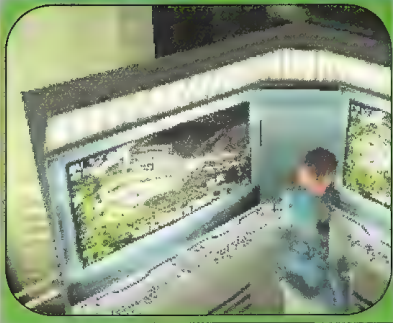
المصعد إلى منطقة الطاقة الثالثة B2



جهاز كمبيوتر الطاقة الخامسة.

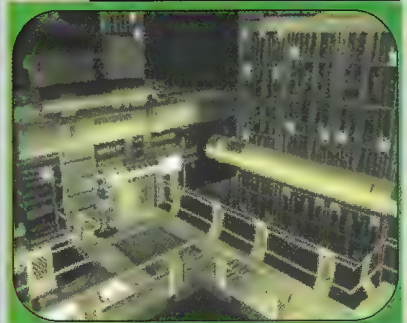
مساحة للطاقة الخامسة

g



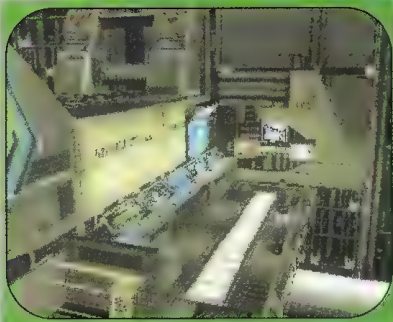
شغل الكمبيوتر على يمينك لتصل ما بين جهاز الطاقة الكامنة (إنشالايزر) والمحور

d



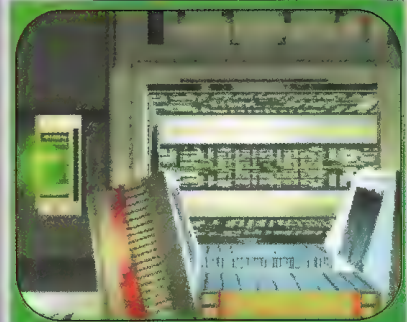
اتجه إلى نهاية الطريق، ثم اصعد واهبط السلالم وابحث عن الزر الأخضر المضيء

h



توجه إلى الأعلى إلى الطابق ٢ ثم اسلك الجسر المتحرك عند نهاية الممر لتجد مفتاحاً أخضر آخر

e



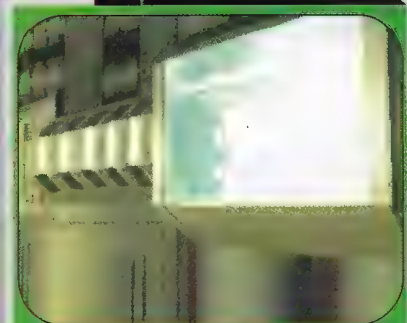
اضغط الزر وشاهد الفراغ وهو يفتح وينتشر

i



اضغط الزر ثم ادخل موازن الطاقة

f

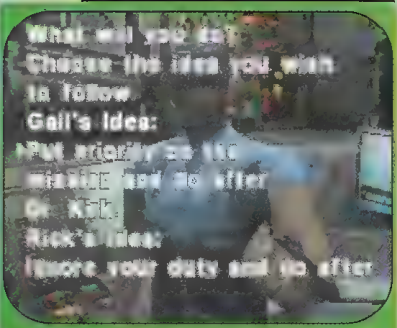


ادخل جهاز الطاقة الكامنة هنا

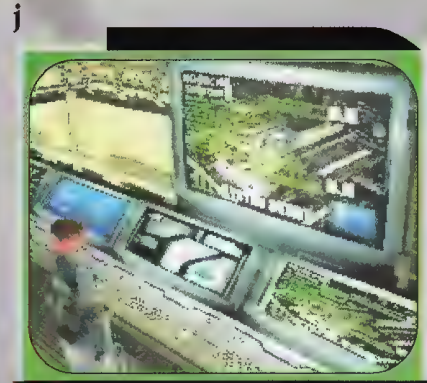
ريجيناً تشغل الطاقة بالكامل، وبهذا سيشحن المولد تماماً. ستبدأ الأنابيب بالتساقط، وسيبدأ المبنى بالتفكك، وستشاهد عرضاً بسيطاً لجيل وهو يجازف بحياته ليدفع الدكتور كيرك بعيداً عن بعض الأنابيب المتساقطة، سيهرب كيرك من جيل باتجاه المختبر الخاص، لكن جيل يلاحقه بواسطة جهاز المتابعة، وعند توجهك لمساعدة جيل سيعطيك جهاز التتابع لتلاحق الدكتور الشرير، وعندما تبدأ الانطلاق، ستتساقط القلعة وستجد طريق الهرب، هذا هو القرار الأخير، حيث سيحتاج جيل إلى نصف ساعة من أجل اللحاق بالدكتور كيرك بينما ريك يريد مغادرة هذه الجزيرة فهل ستبقى أم تغادر؟ كل من هذين الخيارين سغيران من نهايات اللعبة.



لقد أصيب جيل بشدة وهرب الدكتور كيرك، لكن غل ينجح جيل في زرع جهاز التتابع في ظهره.



بعد أن يتجمع الفريق ويتضح طريق الهرب، لقد حان وقت القرارات.

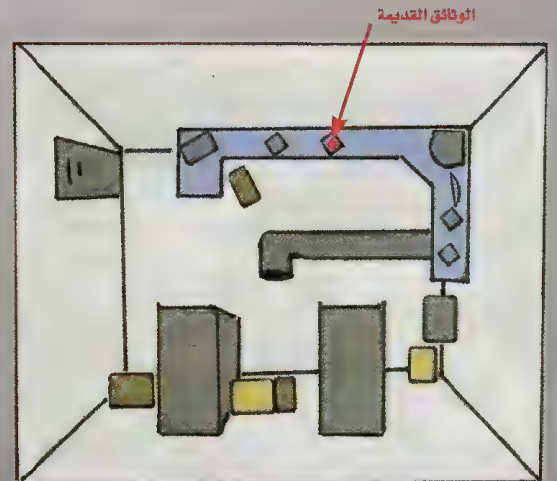


الآن، استخدم الكمبيوتر على يسارك لتشغل مولد الطاقة الثالث.



باستخدام جهاز الطاقة الكامنة وموازن الطاقة ستعود إلى غرفة التحكم. عندها اذهب لتشغل الطاقة كاملاً.

٧- وعندما تجعلك اللعبة تسيطر على الوضع من جديد، ستكون أنت في غرفة تحكم الطاقة الثالثة عند قمة السلالمة. اخترق طريقك باتجاه جيل المصاب داخل مكتب الدكتور كيرك، في المختبر.



الجزء الثامن التفرع (أ): اتباع ريك



مهبط الهيلوكبتر يحوي هيلوكبتر مستعدة للاقلاع
إنها طريقة جديدة للهروب

(أ-٩) غادر وابحث عن الدكتور كيرك وجيل
في الطابق B2 أو B3، في أي من الغرف
الموضحة في خريطةك: غرفة لأسلحة الخاصة
أو غرفة اختبار موازنة الطاقة.

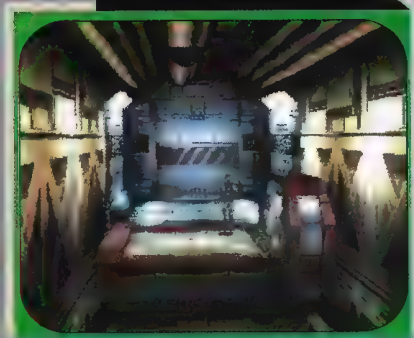


واحد من الاسرار الرائعة في اللعبة، هو الباب السري
الذي يمتلك ميوحة عند نهاية اللعبة المؤدي الى غرفة
استراحة الباحثين

اكتشفت ريجينا أخيراً بأن جيل مخلص تماماً لمهمته، وهو
مستعد للتضحية بحياته لينهيها. وهو مصمم على
ملاحقة الدكتور كيرك الذي يتوجه نحو جهاز اختبار
موازنة الطاقة، الجزء الوحيد لمولد الطاقة الثالثة الذي
يعتبر المفتاح الرئيسي لكل شيء. وقام ريك بحراسة طريق
الهروب وتأمينه. وعليك أنت أن تتجه إلى أحد المكانين
الموجودين على الخريطة. فإذا وجدت جهاز الطاقة الكامنة
Initialize وجهاز موازنة الطاقة فسيكون نصف الوقت قد
قضى، وعليك التوجه نحو غرفة تجارب موازنة الطاقة، إذا
جمعت أجزاءك الخاصة، فستتجه نحو غرفة الأسلحة
الخاصة.

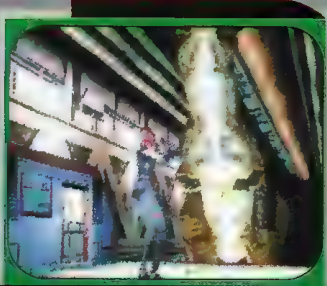
«المهمة انتهت»

- (١-١) افحص الخريطة لتحديد إلى أين ستتوجه، إما نحو غرفة
الأسلحة الخاصة أو غرفة اختبار موازنة الطاقة.
- (١-٢) عليك مغادرة غرفة حوض السفن والركض نحو ممر الدرج
الرئيسي. ستلاحظ أن مصعد الطابق A يمكن أن يأخذك إلى أي
طابق في المبنى.
- (١-٣) امض عبر بوابة الطابق A نحو ممر مرفأ التنقل عند النهاية.
- (١-٤) التقط ما تجده واستقل ناقلة البضائع نحو نهاية الممر الآخر.



ستعود إلى ناقلة البضائع عدة مرات قبل انهاء اللعبة

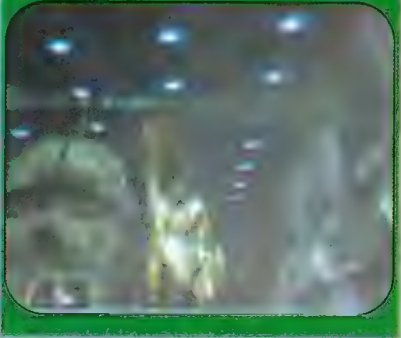
- (١-٥) ادخل من المدخل نحو ممر ناقلة الهيلوكبتر.
- (١-٦) مرة أخرى، استقل ناقلة البضائع نحو نهاية الممر.
- (١-٧) امض عبر الباب الصغير المؤدي إلى مهبط الهيلوكبتر
الأرضي.
- (١-٨) بعد رؤيتك للهيلوكبتر، ستجد أداة هنا.. احصل عليها.



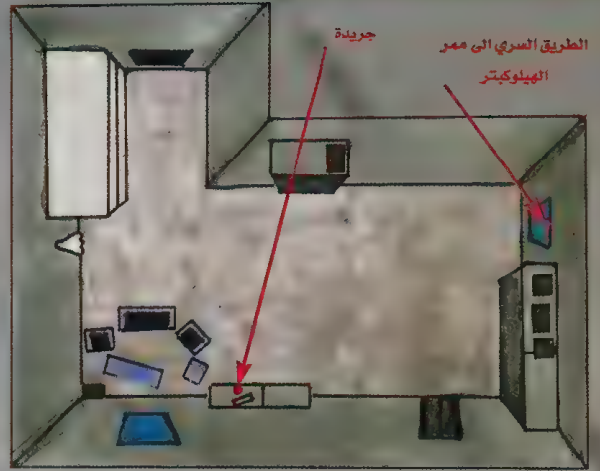
ريجينا تبدو قوية وشجاعة وهي تقاوم
ريكس لكن ريكس هو من أطلق الصاروخ
لتدمير المنفق

الخاتمة

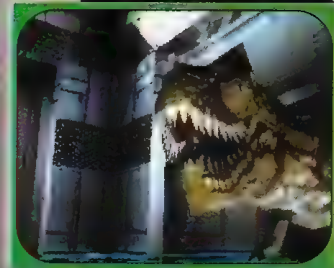
ريك سيقود ويحلق بالهيلوكبتر. وكما تتوقع سينطلق الديناصور خلفك، ولهذا سيقذف ريك قنبلة من الهيلوكبتر. وسيقضي على الديناصور وسينفجر بشدة بعد أن تبتعد الهيلوكبتر نحو بر الأمان. لقد نجا الجميع ومضوا في حياتهم الطبيعية. لقد شفي جيل، وزاد خبرة في مجاله، وريك يقوم بتجميع وتسجيل جميع المعلومات حول المهمة، وريجينا تستعد لمهمتها القادمة. وقد مات توم ولا زال كوبر مختفياً.



الآن بعد حصولك على مفتاح عبور الطابق ٤، يمكنك الدخول عبر باب سري أثناء نقطة نهاية القسم في اللعبة. استخدمه لتلاحق الدكتور كيرك في غرفة اختبار الموازنة، وعندما تعود إلى غرفة استراحة الباحثين تكون قد اقتربت من ممر ناقل الهيلوكبتر. استعد بالورقة والقلم لتكتب الشفرات التي ستضيء أمامك. ومن الحكمة أيضاً أن تسلك عبر الطريق السري بعد تشغيل مولد الطاقة الثالث لتوفر الوقت الذي ستحتاجه فيما بعد. ستجد جيل وهو يحصل على اسطوانة غامضة من الدكتور كيرك. ستأخذهم إلى الهيلوكبتر وتستقلها وستخبر ريك عن الهيلوكبتر التي وجدتتها، وهذا شيء جيد باعتبار أن ديناصور التي ريكس قد حطم الحوامة.

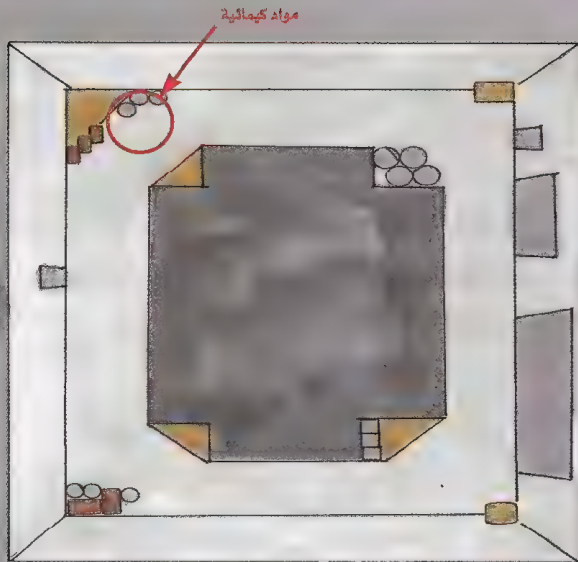


(١٠-أ) بعد أن يصعد كيرك وجيل الهيلوكبتر، عد بسرعة إلى ممر ناقل الهيلوكبتر لتبحث عن ريك، إلتقط الأداة من هنا.

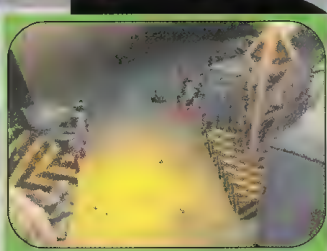


سيركب ريك ناقله البضائع في الوقت المناسب. الشيء المتبقي هو أن تقضي على الديناصور لتؤمن طريق الهرب.

(١١-أ) بعد أن يستقل ريك المصعد، أطلق قاذفة القنابل نحو الترايناسور حتى انتهاء الذخيرة.

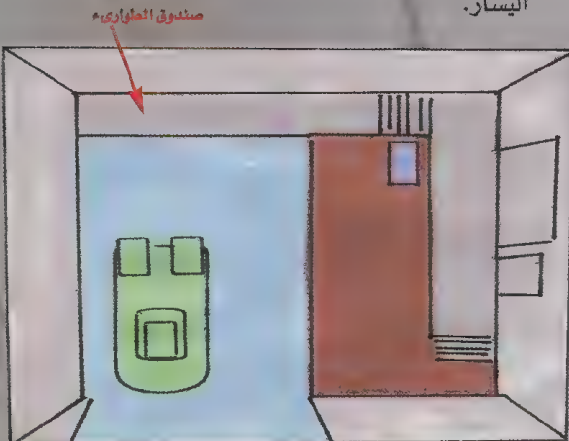


(أ-٢) عندما ينطلق كيرك وريك نحو القلعة، اتبعهم خلال بعض الممرات، التقط الأدوات وأخرج إلى المرها.
(أ-٣) عندما تصل إلى الديناصور الميت والذي يعوق طريقك، اسلك الطريق على طول الحائط الخلفي، تخطف المواد لتصل إلى الباب المؤدي إلى الحوامة.

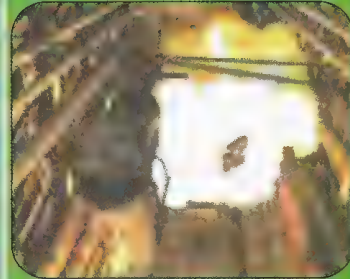
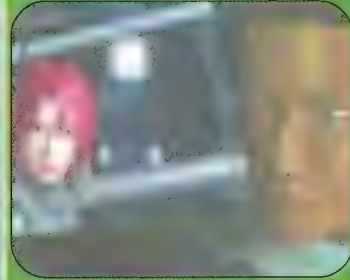


لا يزال التي-ريكس على قيد الحياة.. بسرعة
إمض في طريقك إلى الهيلوكبتر

(أ-٤) عند خروجك وانضمامك للباقيين عليك أن تقضي على التي-ريكس لأخر مرة. افحص صندوق الطوارئ الأصفر عند مؤخرة القارب، ثم أخرج من خلف القارب مع المساعدات التي سيقدمها ريك.. واصعد السلالم إلى اليسار.



(أ-٥) واصل إطلاق القنابل نحو الديناصور المفترس حتى يحين موعد العرض السينمائي الأخير.



نهاية «موت جيل»

(أ-١) افحص الخريطة لتحديد أين ستطلق، نحو غرفة الأسلحة الخاصة أو غرفة اختبار موازنة الطاقة. اذهب إلى هناك.

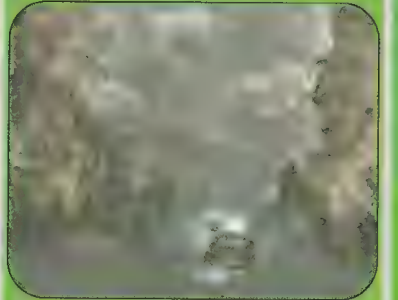
عندما تلحق الجيل وكيرك، سكتشف جيل عن المعنى الحقيقي للمهمة لك: الاستيلاء على الديسك الذي يحوي جميع اسرار استخدامات الطاقة الثالثة كسلاح للتدمير الشامل. والهدف الرئيسي هو الحصول عليه لتستفيد منه حكومتك، وليس للبحث عن الدكتور كيرك ولكن كان يجب عليك انت وريك ان لاتعرفان ذلك. ولقد وثق جيل فيكم وأعطاكم الديسك وهنا سيموت جيل عند هذه النقطة بسبب جراحه الكثيفة. وستقرر عندها أخذ كيرك معك للاقاة، كيرك والهرب من هذه الجزيرة.

الخاتمة

سيقرر ريك إطلاق صاروخ نحو خزان غاز فوقك، والذي سيدمر النفق. وستتوقف حوامتك فجأة. وكمفاجأة لك سيخرج التي - ريكس من الماء لمهاجمتك أثناء محاولتك للانطلاق بسرعة. وبمجرد أن يفتح الديناصور فكيه، ستقذف ريجينا عبوة متفجرة إلى داخل فمه التي ستسحقه تماماً. وفي النهاية ريجينا وريك وكيرك قد نجوا، أما الباقين جيل وكوبر وتوم قد ماتوا أو فقدوا.



ريجينا تبدو قوية وشجاعة وهي تتقاتل التي - ريكس لكن ريك هو من أطلق الصاروخ لتدمير النفق



الجزء الثامن

التفرع ب: اتباع ريك

متجاهلاً لجراحه، سيداً جيل بملاحقة كيرك بينما تبقى أنت في الخلف مع ريك، وأثناء انطلاقك ستقوم بدفعه من الخلف وتسقطه، وبهذا لن ينجح جيل في اللحاق بكيرك وسيقوم ريك بحمله ويتجهوا مباشرة نحو المرفأ حيث تقبع طائرة الهيلوكبتر.

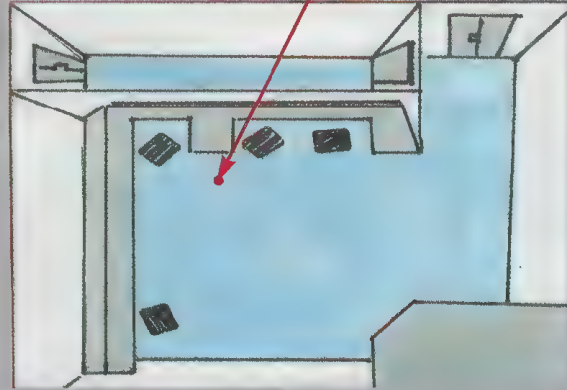
ب-١- اتخذ قرارك إما بالذهاب مع ريك أو اللحاق بالدكتور بواسطة جهاز التتبع.

« المهمة انتهت »

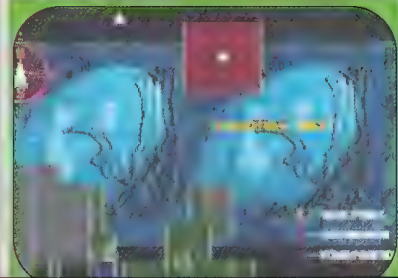
ب-٢- تابع مؤشر الدكتور كيرك في مكتب الهجرة سواء إلى غرفة الأسلحة الخاصة أو غرفة اختبار الموازنة، ويعتمد ذلك على الطريق الذي سلكته منذ البداية لتحصل على جهاز الطاقة الكامنة وجهاز الموازنة.

@OldVGMags

مفتاح B2

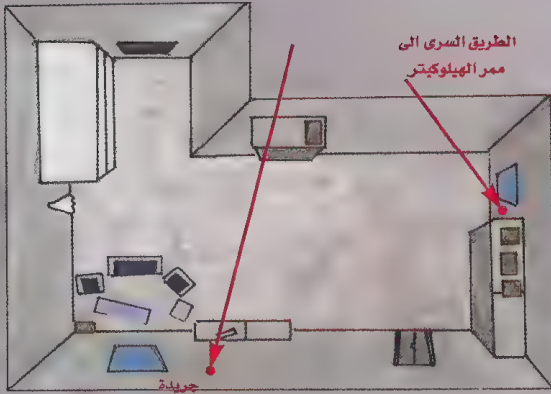


ب-٣- وفي طريقك، راقب المؤشر بمجرد تخطيك محطة الاستراحة لتجد أن الدكتور قد تحرك.



بما أن كيرك يقوم بتغيير مواقعه، فمن المحتمل أنه وجد جهاز الموازنة وهو في طريقه الآن للهرب باستخدام الهيلوكبتر

ب-٤- غير وجهتك نحو مرفأ الهيلوكبتر تحت الأرض، حيث يظهر مؤشر الدكتور كيرك هناك. ويمكن الوصول إليها عن طريق مصعد الطابق A. ثم لك ممر النقل واتبع الاتجاهات الموضحة (الخطوات ب-١-٥ أو ب-٢-٥).



ب-٥-١ من الطابق B2، اذهب إلى غرفة استراحة الباحثين.

❖ اقض على أي ديناصور يواجهك.

❖ افحص الشاشة التي على الجهة اليسرى من الخزانات.

❖ ادخل بطاقة الطابق A وراقب الشفرات التي ستظهر أمامك بحرص.. سجلها على الورق.

❖ ادخل الأربع شفرات لتفتح الممر السري نحو ممر ناقلة الهيلوكبتر.

ب-٥-٢ من الطابق B3، اتجه إلى منطقة النقل، والغريب أن ديناصور التيرانوسور ريكس قد فقد.

❖ من هناك ادخل إلى ممر

نقل الهيلوكبتر وادخل ناقلة البضائع.

❖ امض بها حتى تتوقف عند

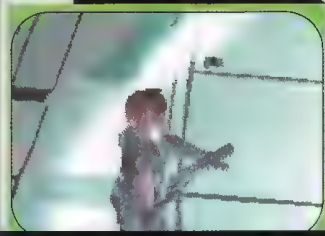
نهاية النفق. امضي عبر باب

الطابق A الصغير.

❖ ستكون الآن عند مرفأ

الهيلوكبتر الأرضي.

ب-٦- تحرك مباشرة نحو الهيلوكبتر.

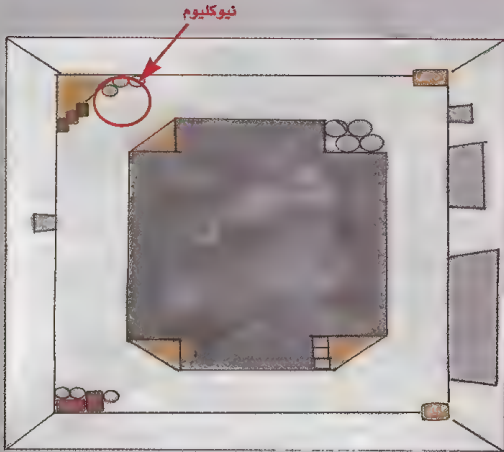


هذا طريق رائع للهرب، لكن كيرك لم يلاحظك وأنت تتسلل خلفه.

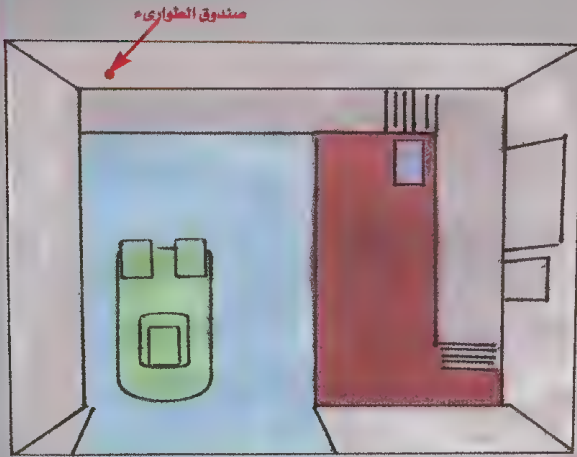
أثناء تسللك خلف كيرك عند الهيلوكبتر سيتصل ريك عبر اللاسلكي ليخبرك بأن الديناصور قام بتعطيل الهيلوكبتر. وهو قادماً نحوك مع جيل. فجأة سيظهر الدكتور كيرك مسدده نحوك بعد أن يفتن لوجودك. ريجينا ستال منه وتسقطه، ثم ستحاول ملاقة ريك عند ممر ناقلة الهيلوكبتر.



عندما يصوب كيرك مسدساً نحوك، هذه هي اللحظة المناسبة كي تال أنت منه.



ب-٢ يمكنك المضي عبر المياه لتعبر المرفأ أو تسلك الطريق الطويل لتلتقط الأداة أمامك.
ب-٣ امض عبر الباب الصغير على يسار البابين الكبيرين لتدخل مستودع الهيلوكبتر.



استخدم خزان الوقود المأخوذ من التراميل في الركن

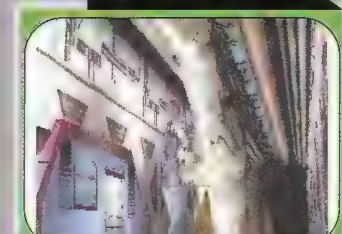
ب-٤ بالداخل ستجد الهيلوكبتر. اسلك السلالم إلى الطابق التالي لتفتح صندوق الطوارئ الأحمر ثم قم بالحفظ في هذه الغرفة.

ب-٧- التقط الأداة الجديدة، وأيضاً ذخيرة قاذف القنابل والقابس من أجل صندوق الطوارئ الموجود.
ب-٨- عد الآن إلى ناقل البضائع.



ريك وجيل يتقابلون معك ويلاحقهم ديناصور التي ريكس. ريك يحاول تشغيل تحكمات التنقل حيث عليك أنت أن تواجه الديناصور.

ب-٩- ابقى بجوار ناقل البضائع واطلق قاذفة القنابل بتعاقب نحو التي-ريكس.
ب-١٠- واصل إطلاق نيرانك حتى تنتقل اللعبة إلى النهاية.



فقط واصل إطلاقك النيران ولن تجد صعوبة كبيرة في المطاردة الأخيرة

الخاتمة

ستصعدوا جميعاً إلى الهيلوكبتر وسيقودها ريك، وبمجرد الاقلاع سيلاحقك التي-ريكس. ولهذا سيلقي ريك بقنبلة نحوه. وسينفجر النفق والديناصور معاً. وستنطلق بطائرتك بسرعة نحو الأمان.
لقد نجا الجميع ومضوا في حياتهم، ريجينا تستعد لمهمتها الجديدة، وقد شفى جيل، وريك يسجل ويدون معلومات المهمة، وزادت خبرة الدكتور كيرك في مجاله وأبحاثه. توم قد مات، ولا يزال كوبر مفقوداً، ولم يستردوا الديسك أبداً.

نهاية (هرب كيرك)

ب-١- اتبع ريك وجيل المصاب حتى تصل إلى المرفأ.



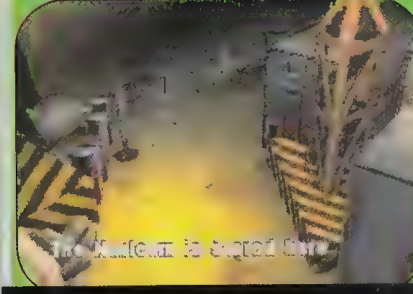
واحد الديناصور مرة أخرى بينما يقوم ريك بتجهيز الهيلوكبتر

ب-١٣ واصل الركض في نفس الاتجاه، على الأقل دورة كاملة حول المرفأ، بينما تطلق نيرانك حتى ترى ريك. إذا نجحت في ذلك دون أن تموت ستشاهد العرض السينمائي الأخير.



سيخبرك ريك بأن الهيلوكبتر خالية من الوقود. وسيعطيك خزان طاقة وعليك تعبئته بنوعية من الوقود النووي. انتاج آخر للدكتور كيرك بلا شك.

ب-٥ جد البراميل التي في الركن على يسار الطريق المائي. ب-٦ يمكنك استخدام خزان الطاقة على البراميل هنا، والذي سيملاً الخزان بالنوكليوم.



سيقوم الديناصور ببعض التخريب في منطقة المرفأ. وهذا سيشعل جهاز الانذار وستكون أنت في منتصف هذه المصيدة

ب-٧ أعط ريك خزان النوكليوم. ب-٨ سيعطيك ريك بعض ذخيرة قاذف القنابل، عليك التزود بها بسرعة. ب-٩ أيضاً، خزن بعض حقائب الإعادة عند صندوق الطوارئ ثم احفظ لعبتك مرة أخرى. ب-١٠ عد إلى المرفأ الآن.

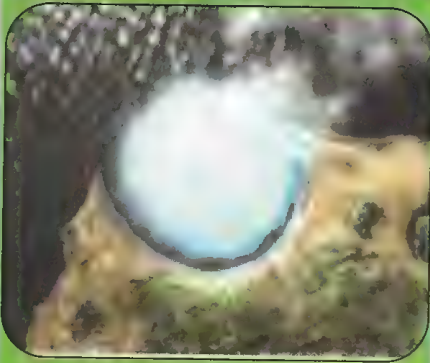


سيهجم الديناصور عليك أن تدافع عن نفسك

ب-١١ أثناء هجوم الديناصور، ابدأ بالركض باتجاه عقارب الساعة، حول المواد في منتصف المرفأ. ب-١٢ بمجرد ظهور الرسالة على الشاشة للإطلاق، عليك التنفيذ بسرعة. استدر نحو المخلوق وأطلق بسرعة.

الخاتمة

قرر ريك إطلاق صاروخ نحو الديناصور مباشرة. البراميل تحوي مواد متفجرة وقد نالت نصيبها من ضربة ريك، وصنعت انفجاراً قوياً ولحسن الحظ استطاعت ريجينا ركوب الهيلوكبتر في الوقت المناسب. وتنتقل الهيلوكبتر بسرعة نحو بر الأمان عبر الممر المائي. وينجح التي-ريكس أيضاً في الهرب بعدك مباشرة. ولكن كرة النار المندفعة من جراء الانفجار تنجح في ابتلاعه بينما تقلت الهيلوكبتر وتنطلق نحو البحر. الجزيرة والدكتور كيرك قد نضيا سوياً.. ولا تدري إذا مات كيرك فعلاً أم قد هرب بطريقة ما..



كيرك: فقد أو مات.

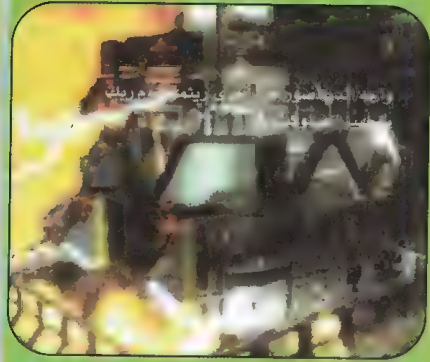
جيل: مصاب بشدة.

توم: ميت.

كوبر: مفقود

ريك: يدون ويسجل معلومات المهمة.

ريجينا: تستعد لمهمتها التالية.



الأسرار والإضافات



ما فائدة إنهاء اللعبة بدون أن تحصل على جوائز لانهايك إياها؟ دايو كرايسيس تمتاز بجوائزها الفريدة، بالإضافة إلى الأسباب التي ستجعلك تلعبها للمرة الثانية أو الثالثة. عندما تظهر الأسرار وتكشف الرموز ستظهر في شاشة الحفظ. انظر إلى الصورة أمامك.

ملابس إضافية

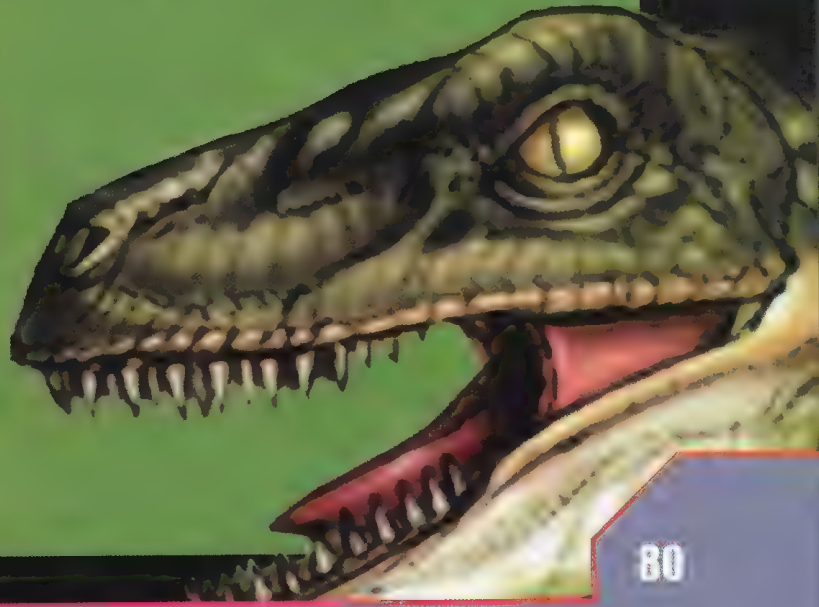
ستحصل على أول ردائن، الأول من نوعية الجيش. والثاني من نوعية الممارك، بعد إنهاء اللعبة للمرة الأولى. عندما تبدأ لعبة جديدة باستخدام آخر ملف حفظ انشأته بعد إنهاء اللعبة، ستنتقل إلى شاشة تختار فيها الملابس الجديدة. ستبدأ اللعبة أيضاً لجميع الأسلحة، تشمل قاذفة القنابل. الباب في أقصى اليمين سيكون مغلقاً حتى الآن. بعد بدء اللعبة، في كل مرة تعود فيها للعبة، سيكون عليك اختيار الرداء. الرموز الصغيرة في شاشة الحفظ ستعيد تقديم الردائن.



رداء الممارك من أكثر الملابس التي تليق عليها.



رداء الجيش يكشف عن سيفان ريجينا الطويلة ٩١





الرداء الثالث السري، وهو من نوعية الادغال، سيكشف بعد إنهاء اللعبة للمرة الثانية. وعندما يكشف هذا الرداء، ستصبح جميع الأسلحة مضحكة. المسدس والبنديقية ستتحول إلى أسلحة مصنوعة من العظام والجلد، وقاذف القنابل سيصبح عبارة عن سمكة كبيرة. وتطوير الأسلحة سيكون مرحاً أيضاً، على سبيل المثال قطعة تطوير المسدس ستتحول إلى ضفدع. وقطعة تطوير البندقيّة ستصبح ثعباناً. عندما تطور قاذف القنابل، ستحصل على نوعية مختلفة من السمك.



ورداء الادغال يذكركنا بأفلام طرزان وصديقتة جين..

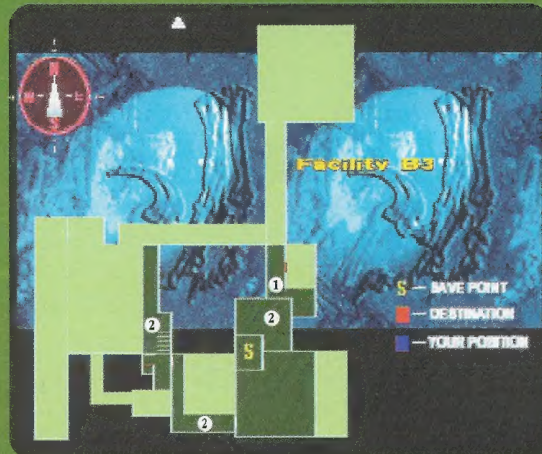
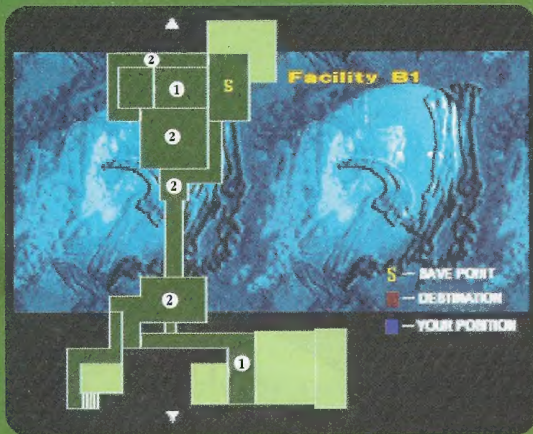
@OldVGMags

الإضافة لعبة التصفية

إذا نجحت في إنهاء اللعبة في أقل من خمسة ساعات، ستكشف عن أفضل إضافة في اللعبة، لعبة كاملة سرية، وهي تدعى ويب آوت (التصفية) وهي أساساً سلسلة من ثلاثة مراحل حيث عليك العودة إلى المبنى لتصفّي جميع الديناصورات المتبقية وأن تصل إلى نقطة اللقاء بكمية بسيطة من الذخيرة وفي وقت قصير أيضاً. أيضاً أنت لا تملك كمية كافية من الاسعافات، لذا عليك استخدام بيئة المكان كسلاح، مثل أبواب الليزر الأمنية، لتطلق رصاصاتك نحو الرابتر من على مسافة آمنة. ولمساعدتك في تخطي هذه اللعبة، استخدم الخرائط التالية، التي تحدد مواقع الديناصورات التي يجب أن تقضي عليها في كل غرفة.



عليك أن تكون سريعاً لتقضي على الرابتر والهروب في الوقت المناسب عندما تلعب مهمة التصفية السرية.



@OldVGMags

ذخيرة قاذف القنابل لا تنتهي

إنه اللعبة بالكامل من بداية المرة الثالثة
وستحصل على ذخيرة متفجرة لقاذف القنابل لا
تنتهي. وعندما تحصل عليها، سيظهر رمز قاذف
القنابل في شاشة الحفظ.



اطلق واقض على كل ديانصور باستخدام ذخيرة قاذف
القنابل التي لا تنتهي.



جلايد .. الآن في الأسواق

من ناشر
مجلاتك
المفضلة

الشبكة العربية
للنشر والتوزيع

@OldVGMags

الحل
الكامل

السعر ٢٠ ريال

دبليو دبليو إف أتيود

أكثر من
800
حركة
للاعبين

الكشف عن الشخصيات السرية

يغطي هذا الحل جهازي،
بلاي ستيشن - نتندو ٦٤

عدد خاص - ٩٩-٥



اشتر نسختك واستمتع بوقتك

